电 脑 应 用 和 娱 乐 的 第 一 选 择 总第82期

2000

17

大众软件

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM

■ 专题综述

中国互联网咨询业写真

■ 实用软件

网络反黑机甲队

揭开Flash5的"面纱"

■ 硬件评析

英特尔最新IA-32体系处理器——奔腾Ⅳ综述

主板芯片组及CPU接口技术结构回顾

■ 网络时代

网络虚拟硬盘

记中国电子商务的重要基石——中国金融认证中心

■ 专题企划

无形帝国——盗版软件真相大白

■ 前线地带

鬼谷神兵

3D实感遥控车

■ 游戏赏析

埃及艳后

■ 攻略指引

可爱小猫咪

地面控制

零售价 ¥：6.5元

ISSN 1007-0060

17>

中国科协书记处书记常志海为本刊题辞

五年风雨路，
心系大众情。

常志海
二○○○年六月廿日

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：关家麟
副 社 长：刘贫和(常务)林菁 高庆生
主　　编：高庆生
副 主 编：袁聿纲
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：袁聿纲(主任)常胜（副主任）杨文韬 汪 澎 王 刚 郭新宇 董汉涛 李广才 汪 铁 彭 程 朱俊飞 王 泉
校　　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：汪 澎
广 告 部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹 尹博
发 行 部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算公司 张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷：中国建筑工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行：大众软件发行部
订　　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话：(010)67150982(4、5) - 203 、211
传　　真：(010)67150983
邮购中心电话：(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年9月1日
零 售 价：人民币 6.50 元　港 币13.00 元　美 元 4.66 元



目录　2000年第17期（总第82期

专题企划

中国游戏报导

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

有字天书

TOP TEN

网 址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

幻彩多媒体
揭开SCSI神秘的面纱
艾肯的法宝
银河创世纪 II

下期要目

初窥 photoShop 6.0
Pentium IV是否真的值得期待?
太空梯队
吸血鬼——化妆舞会

2000年9月光盘目录

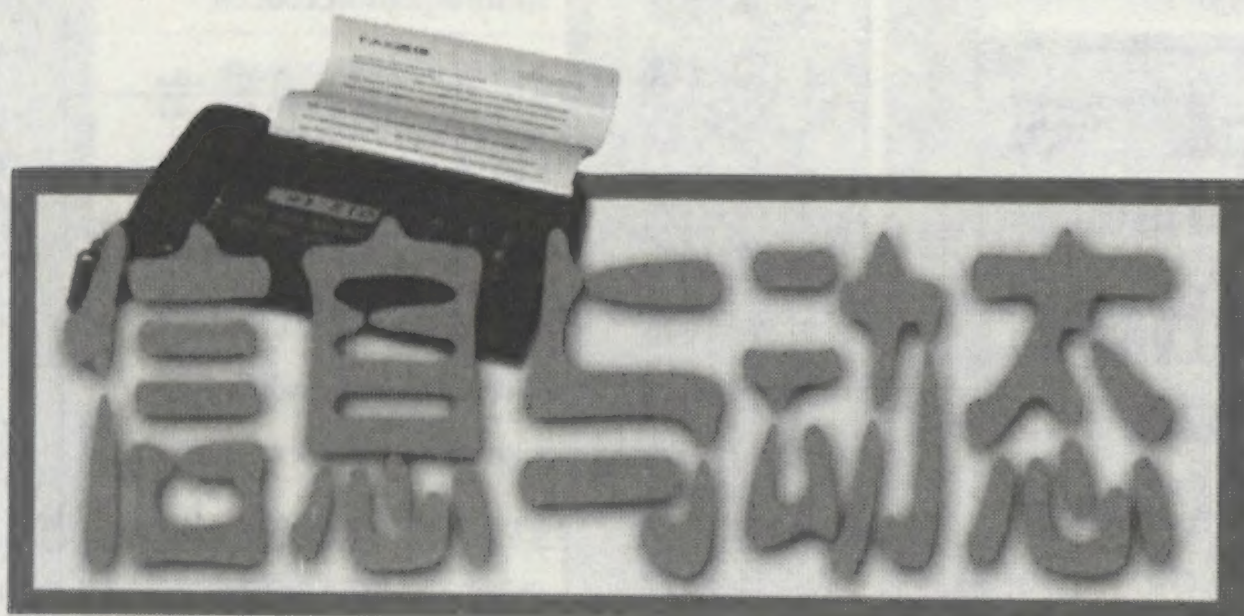
新手教程：Proxy指南
新片大赏：冰风谷传奇 网络三国
碟中网：书剑MUD华山主页
软件长廊：Wapman
休闲天地：2000年的美丽

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯 毅 李 靖
蔡 旋 任 良 大胖子 费江枫
程 嘉 孟祥军 汪 军 祁 玲
祝佳音 黄 翎 李文睿 张广宇
甘旭东 于国重 赵 挺 李 宾

本刊如有印刷、装订错误，由建筑工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京阜外南礼士路3号(100037)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂



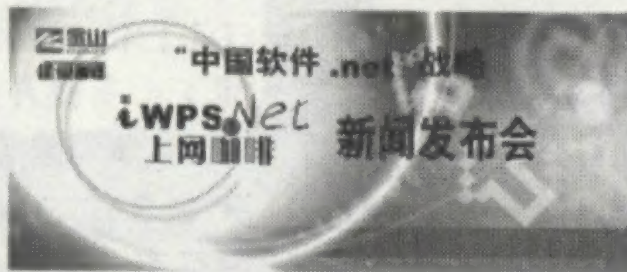
洪恩"海啸"

今年8月3日，在金洪恩公司的"洪恩海啸世纪行"新闻发布会上传出惊人消息：洪恩软件要在中国软件业界掀起涨价的浪潮——"品质加1元，服务加1元"，洪恩软件要将中国软件业推向以品质和服务为特征的新竞争时代。金洪恩的全称是北京金洪恩电脑有限公司，熟悉中国软件行业的人或者用过洪恩产品的消费者都知道，洪恩软件的产品品质在国内是一流的，售后服务更是全面周到。洪恩继去年的《正版宣言》之后再次推出以"品质服务"为核心的洪恩"海啸"世纪行活动。通过3年的市场磨练，洪恩树立了中国教育软件第一品牌的形象，赢得了数百万用户的支持和信任，但洪恩人从激烈的市场竞争中也清醒地认识到，对于一个IT企业的发展，产品的品质和服务才是根本。其"会员卡"、"投诉卡"、"会员会刊"、"投诉有奖"、"免费用户培训"、"用户服务车"、"社会监督员制度"等一系列的服务措施是一些颇有实力的IT企业都做不到的。

本刊记者

金山正式发布"中国软件.NET"世纪战略

今年8月8日，该公司在北京正式发布了"中国软件.NET"战略和iWPS.net。担任副董事长的金山总裁求伯君先生介绍说，"中国软件.NET"是一项摆在中国软件产业面前的十分重要而紧迫的中长期大战略，金山公司正在致力于一项战略研究计划，将主流应用程序在未来5年后全部上网，使自己由一家纯粹的软件公司转向互联网应用服务提供商，最终使金山现有及未来的应用软件能够通过各种Internet终端设备广泛使用。会上，求伯君先生还亲自上台，兴致勃勃地为到场来宾演示了今年8月19日上市的国内第一款基于.NET理念的产品——iWPS.net。事实上，这是一套完完全全基于国内本地化应用的智能网络应用平台软件。按求伯君的说法，未来能留在终端的软件会越来越少，或许几年后，只需在电脑上输入一个"某某软件"的.NET网址，就可在Web上直接使用相关的应用软件。鉴于此，金山公司将用.NET命名在今年下半年上市的相关产品，比如iWPS.net和即将陆续发布的金山词霸.net、金山快译.net、金山毒霸.net和WPS2001.net等一系列产品。



本刊记者

长城主流交换机直击1999

长城在推出网卡、集线器、交换机等网络产品夏季促销行动之后，从今年8月14日开始，将其新款金长城GES-1216 10/100Mbps快速以太网交换机以1999元的震撼价格进行普及销售。这个价格比普通价位降低20%左右，也使得长城成为国有品牌中第一个将市场主流16口交换机产品降至2000元以下的厂家。在此次促销行动中，长城还将与世界数据通讯领域著名厂商阿尔卡特联手，推出购交换机送名品双绞线活动：购买GES-1216 10/100Mbps快速以太网交换机，就获得以低廉的价格购买阿尔卡特5类双绞线的资格，即购买交换机的用户加100元，获得100米标准5类双绞线；或加150元获得150米标准5类双绞线；若是200元或250元便获得相应的200米或250米标准5类双绞线。长城集团此次推出的金长城GES-1216快速以太网交换机（11"桌面、机架两用型）是一台16端口10M/100M自适应交换机，采用内置电源，产品符合IEEE802.3、IEEE802.3u网络标准，并采用"存储-转发"交换机制。金长城GES-1216使用高达1.6 Gbps的背板带宽传输数据，具有2k的MAC地址表、2M缓存。对于规模不大的中小企业来说，这种规格的交换机完全可以满足要求。

本刊记者

冲浪Linux入选2000年度中国十佳软件品牌

记者今年8月14日获悉，2000年度中国市场名牌电子产品竞争力调查结果已于近日揭晓，冲浪平台（中国）软件技术有限公司开发的冲浪Linux（XteamLinux）操作系统软件被评为最受我国消费者欢迎的操作系统软件。本次名牌电子产品竞争力调查是由中国电子商会、中国商品学会和中国调查统计事务所联合主办的，为了确保调查结果能真实地反映当前我国软件市场的现状，本次调查采用了问卷调查和专业人员入户调查相结合的方法，调查的样本规模为5万份，并设定了包括产品的品牌知名度、市场占有率、质量满意度、品牌美誉度以及是否为消费者2000年购物的首选等5大指标。在本次名牌电子产品竞争力调查中与冲浪Linux同时入选十佳的其它软件产品还有：联想集团的幸福之家系列软件、金山公司的金山系列软件、方正新天地软件科技公司的中文之星系列软件、沈阳东大阿尔派有限公司的系列软件、北京金洪恩电脑有限公司的洪恩软件、北京科利华集团北京智慧星软件开发公司的科利华系列软件、北京翰林汇软件产业公司的翰林汇软件、北京瑞星电脑科技开发有限公司的瑞星系列杀毒软件以及实达铭泰公司的东方快车软件等。

本刊记者

打击假货，ATI责无旁贷

近日市场上有不法商人假冒ATI之名，仿造ATI XPERT98 8M SDRAM显示卡。其包装简陋，无任何ATI防伪标识，无产品维修和技术支持的任何文字保证。其主芯片是从已经报废的主板上拔取下来的，芯片内部已经受损，严重影响产品的稳定性和可靠性。经ATI公司证实，此种ATI XPERT98 8M SDRAM显示卡纯属伪造的假货。为更好地维护市场秩序，保护消费者权益，ATI将联合各地的新闻媒体、网站、工商局等单位共同打击假货。假货危害厂商、经销商、最终用户的利益，是ATI公司所不能容许的，在此郑重警告假冒ATI产品的生产者和经销人员，如果继续假冒ATI的产品进行生产和经销，ATI公司将追究生产者和经销人员的法律责任，并配合各地工商管理部门予以法律制裁。任何消费者如果发现购买了假冒的XPERT98 8M SDRAM显卡，请立刻到出售假货的柜台退货。对于假货，ATI公司不承担任何售后服务、技术支持以及版本升级等责任，请务必认清假货的危害。任何经销商或消费者有权举报生产和销售假货的行为，并将获得ATI公司的嘉奖。举报电话：(010) 62527887。



本刊记者

“仲尼”劲推百柜活动

今年8月1日至9月1日，北京麦特立达软件科技有限公司在全国范围举办“买二送二，百柜行动”，为广大学生推荐了一位期盼已久的好老师。麦特立达公司的主要产品为“仲尼”系列软件，活动期间，麦特立达在全国各大软件专卖店和大型商场建立风格统一的“仲尼”软件专柜，总数达100个。在北京市内，连邦、赛乐氏、碧海长风、育碟苑和正普等软件专卖店都会出现“仲尼”软件专柜。活动规定，消费者每购买两张“仲尼”软件光盘，即可获赠“仲尼”精品简装软件光盘一张和“仲尼”精美礼品一份。据麦特立达有关人员介绍，此次活动的目的是答谢顾客对“仲尼”系列软件的长期厚爱，同时配合公司推出两大系列软件新品上市：《知者不惑——电脑入门教程》和《教育软件精品大本营》。“仲尼”系列软件选择了低价位产品策略，软件价位多在38元和25元，例如《怎样写好作文》为25元，新品软件《知者不惑——电脑入门教程》双CD也仅为38元。正如该公司总经理郑建锋所崇尚的孔子“有教无类”思想一样，但愿在这次为期一月的“百柜争流，仲尼先行”活动中，让更多的人享有受教育的权利，让更多的学生在暑期的快乐时光中提高素质。

本刊记者

《家佳电脑文摘》改版送大礼

《家佳电脑文摘》每期附赠两张光盘，以光盘为主体，与杂志相差无几的文字说明只是附属。同时，其“学电脑，用电脑，从家佳开始”的宗旨，也体现了它的简明易懂及大众化的理念。《家佳电脑文摘》设有“特别行动”、“业界动态”、“硬件新品”、“软件热荐”、“网络通讯”、“游戏新闻窗”等栏目，一眼明了，“公共选择”在其中得到了最为有力的体现，从而受到众多电脑爱好者的喜爱。但它并不以此为满足，近期开始尝试再次更新自我，在扩充光盘内容的同时，还将以前的32开本自第20期起扩版成16开。同时，为配合此次改版，还举行了一次“热心读者大行动”活动，真诚回馈多年来默默陪伴与关心它的读者。此次活动设有特等奖、超级热心奖、特别热心奖、热心读者奖共计200名，特等奖为LG17″纯平显示器。《家佳电脑文摘》以改版式为新起点，第20期配套光盘内容将更加丰富，除收集了数10段多媒体教学电影片外，还将赠送64款益智游戏以及100多个工具软件。

本刊记者

东方虹网络平台软件上市

今年8月12日，北京实达铭泰公司在北京硅谷电脑城广场举行了《东方虹》网络平台软件上市的首发活动。活动内容相当丰富，包括有奖问答、幸运销售、歌舞表演等等，现场还举行了首次网络知识专家咨询活动。据该公司研发部总工程师包伟先生介绍，《东方虹》网络平台软件是一套相当完备的网上应用工具，是该公司推出的一套历时一年多时间、严格遵照ISO 9002.03质量标准开发的上网平台软件，也是目前国内软件市场相对疲软之时，实达铭泰又一创新技术的表现。该软件提供了“个人上网的智能平台”，包含网民在上网过程中所需要的一切功能，如邮件收/发与管理、下载、浏览、搜索、聊天等。有了它，用户可以达到轻轻松松上网的目的。该软件界面小巧，完全符合用户的使用习惯，每套售价39元，上市的头一个月只卖29元。

本刊记者

2000年世界精英模特大赛

近日，2000年世界精英模特大赛中国选拔赛全国诸分赛区中第一个粉墨登场的“找到啦！”（www.zhaodaola.com）北京分赛区的决赛落下帷幕。此次“找到啦！”北京分赛区奖项的设立除北京赛区冠军1名及北京赛区15佳外，还特设了“找到啦！”十分女人奖项。北京赛区15佳分别为（排名不分先后）宋菁菁、吴延燕、杨静、刘晓志、高博君、孙玮、沙牧迪、倪明曦、韦依娜、



王阳、张特、高云霞、刘佳洋、贾妮妮、陈闽娜；北京赛区冠军得主是王阳小姐；“找到啦！”十分女人奖获奖者为田子佳、陈欢。本次“找到啦！”北京分赛区现场大赛评委会由世界超级名模、概念98模特公司董事长陈娟红小姐担任主评判长，“找到啦！”因特网中国有限公司总经理于红岩女士、著名形象设计师宋铠良及著名精英模特等业内知名专家担任评委，通过泳装、休闲装、职业装、晚装等各项表演的角逐评选出最后的结果。在“找到啦！”特为此次大赛制作的专题网站上，网友们可进行24小时不间断查询，专题网站网址：http://model.zhaodaola.com。本次2000年世界精英模特大赛中国选拔赛“找到啦！”北京赛区决赛是由文化部文化市场发展中心、北京奥博尼文化交流公司主办，“找到啦！”因特网（中国）有限公司提供独家赞助。

本刊记者

优派国际美国总部与AT&T达成策略联盟

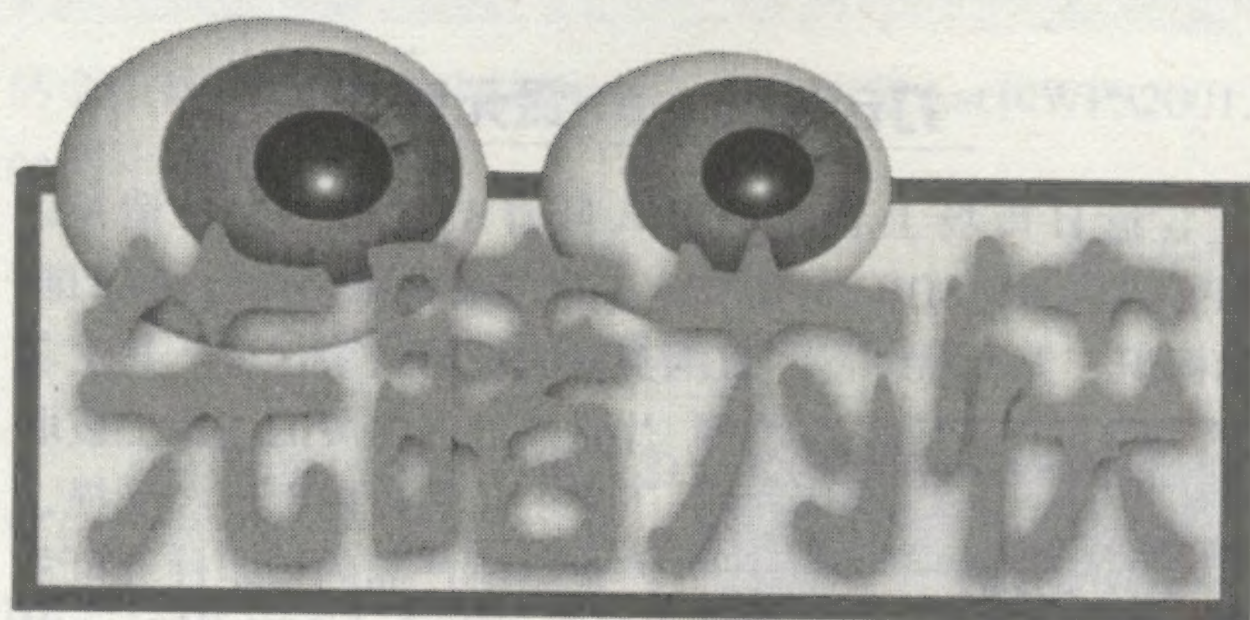
优派国际（ViewSonic）于美国时间今年8月1日宣布正式与AT&T美国电讯世界网达成策略联盟，推出10多款最新型IA产品。这项新型合作模式是结合ViewSonic在IA产品上的研发技术与AT&T美国电讯公司优质的网络服务，让使用者更快速、简易地进入全球资讯网的世界。优派国际此次推出的IA产品，均以顾客导向为出发点，从独立式的ibox网络盒、整合式LCD液晶显示器与CRT装置到网络电话与无线网络板设备。这些装置几乎能在任何一种操作系统环境下工作，包括Windows CE、Linux、QNX、Be、VxWorks等等。第一批产品将于2000年第4季度出货，提供全美企业用户使用。而在不久的将来，此系列的IA产品也将带人台湾地区及整个亚太市场。根据美商国际资料库公司（IDC）的资料显示，到2004年IA产品出货量将超越个人电脑；IDC更预言在2002年，IA产品的出货量将跃升至近4200万台。

本刊记者

英特尔收购三叶草数字系统公司

今年8月8日，英特尔公司在北京宣布已与未上市的三叶草数字系统公司（Trillium Digital Systems Inc.）达成最终协议，英特尔将以价值约3亿美元的现金和未注册普通股票收购三叶草数字系统公司。这一收购将使英特尔公司获得必要的通讯软件产品、支持和服务，强化英特尔为网络和电信客户提供更为全面的平台级解决方案的能力，补充英特尔领先的针对通信业的硅产品业务。三叶草是获得ISO 9001认证的软件公司，在通讯软件解决方案领域居领先地位。三叶草的源代码解决方案被业界领先的无线通信、互联网、宽带和电话产品供应商所采纳，用于500多个项目中。收购完成后，三叶草将并入英特尔公司的网络处理产品事业部，继续发展和支持现有业务。

本刊记者



美国品尼高外置视频盒

近日，由美国品尼高公司研制的Studio PCTV USB在大陆市场上市了。它是一块功能强大的外置视频盒，造型精美、携带方便。由于采用USB接口，使安装更方便，不但适合家用台式电脑，更适合拥有笔记本电脑的用户。有了它你可以把摄像机、录像机的节目录制到自己的PC上，并可对其进行编辑加工，自己动手做电影；它还能进行全频道电视接收、收发视频电子邮件；它支持MPEG、AVI、RealPlayer等多种视频格式，可实现可视电话的功能。更让人心动的是，此卡附送强大的视频编辑软件，可在影片中加入300种二维转场特技以及100种专业字幕，用户只要通过PCTV就能完成以前只有专业级设备才能实现的功能。而且这款软件一改视频编辑软件难学难用的缺陷，傻瓜式的操作界面让用户一看即会。Studio PCTV USB的电视接收功能也相当强大，你可以把精彩的电视节目采集到硬盘上，相当于一台录像机。品尼高公司PCI插槽的PCTV已深受用户喜爱，此次推出的Studio PCTV USB更为电脑市场注入了新的活力。

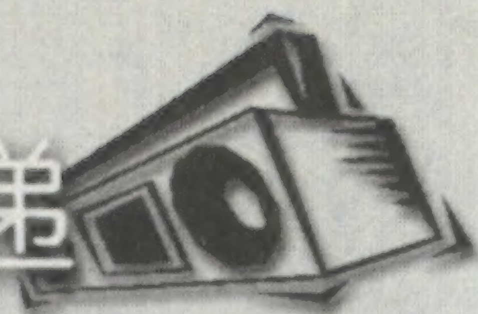


本刊记者

柯达全新变焦数码相机

近日，柯达公司在京发布了DC4800和DC3400两款全新的变焦数码相机。DC4800的特点在于在数码相机中引入了传统相机的手动操控功能，使用者可根据自己的需求拍摄出个性化的满意照片。这款机器具备自动对焦、自动曝光等常用功能，镜头为3倍光学变焦及2倍数码变焦，光学变焦范围28-84mm。除了完备的自动调节功能外，DC4800亦兼备多项手动操控功能，简单的手动曝光调节及光圈设定装置设于机顶，全面的加减曝光值均达2级；还可调节景深，选择自动或手动f/2.8、f/5.6、f/8光圈设定，选择手动光圈设定时，更可同时设定不同的快门速度，长时间曝光快门为0.7秒至16秒，手动最高快门速度可达1/1000秒。DC4800的CCD分辨率高达330万像





素，影像分辨率为310万像素（2160×1440），可以打印出11×14英寸的照片。DC4800的机身外壳采用镁合金制造，重量仅320克（无电池），参考售价7990元；DC3400则属于简单易用的家用型数码相机，它具备230万像素CCD分辨率，影像分辨率高达1760×1168。该款机型采用“傻瓜”机身设计，拥有2倍光学变焦（38-76mm）和3倍数码变焦镜头。同时，它还具有良好、快捷的反应特性，自动对焦及自动曝光的锁定时间均少于1秒，连续3幅以内的拍摄间隔仅为1.7秒。这款机型不包括电池的重量为332克，参考售价4990元。

……本刊记者

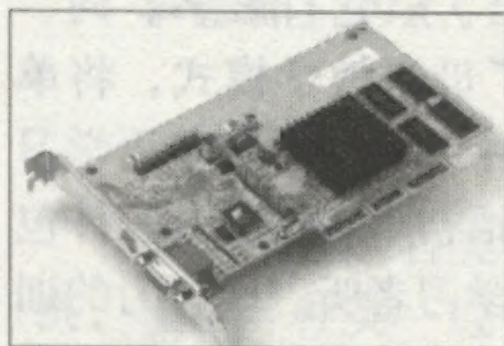
英特尔推出1.13 GHz奔腾Ⅲ处理器

今年8月1日，英特尔公司在北京宣布推出主频为1.13GHz的英特尔奔腾Ⅲ处理器，这是迄今为止世界上性能最高的个人电脑微处理器。英特尔公司北亚区董事总经理兼中国区首席执行官陈伟锭先生说：“1.13GHz的英特尔奔腾Ⅲ处理器的性能达到了新的高度，使英特尔的客户得以推出全球最快的个人电脑平台。有了1.13GHz的奔腾Ⅲ处理器，个人电脑爱好者将能更好地使用和利用网络，并能使现有的电脑应用性能得到大大提高。”在使用BAPCo的SYSmark 2000标准运行Windows 2000时，1.13GHz奔腾Ⅲ处理器的系统水平得分为208，而主频为1GHz的奔腾Ⅲ处理器的得分为197。SECC2封装的1.13GHz奔腾Ⅲ处理器以1000片为批量时的产品单价为990美元，目前限量供应。

……本刊记者

WinFast GeForce2 MX显卡

丽台科技继WinFast GeForce2 GTS在今年4月27与nVIDIA同步发表且同步正式上市之后，又于今年6月29日与nVIDIA同步发表WinFast GeForce2 MX显卡，再次证明丽台科技的研发实力以及与nVIDIA的密切关系。这次的WinFast GeForce2 MX所采用的显示芯片，从丽台命名的规则很容易就可以猜到是GeForce2 MX。



这颗芯片就是传闻时间比NV15更久、更具神秘性的NV11。从应用层面来看，NV11所采用的仍然是GeForce2 GTS的核心架构设计，而标准核心频率会略低于GeForce2 GTS，但超过GeForce 256甚多，估计应在150MHz与200MHz之间，而内存使用的是32MB的SDRAM，频率为166MHz。此外，它在3D后端贴图处理的设计上，则采用双管线同步贴图方式，而非GTS的4重管线。如此既可简化设计、降低成本，又不会使目前3D应用软件的性能落后太多。其次从价格上来分析，由于在不影响性能的前提下简化了芯片设计，使芯片成品率大幅提高，反映到产品上当然对消费者极为有利。

……本刊记者

创新NOMAD Jukebox

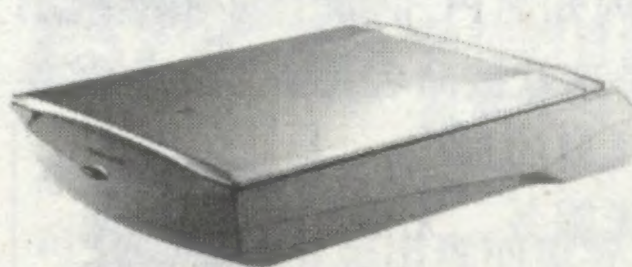
创新科技于今年7月31日隆重发布了世界上第一款便携式、支持多种音频格式及存储海量音频文件的播放机——NOMAD Jukebox。创新科技主席兼首席执行官沈望傅表示，NOMAD JukeBox是创新科技个人数码娱乐方案的一部分，公司业务已超越声卡和软件的范围，相信个人数码娱乐产品将是创新科技未来数年内的重点项目，预计在未来12个月里将为创新科技带来1亿美元的销售收入。该播放机目前已在新加坡上市，零售价499美元，预计在今年9至10月间在中国大陆上市。此款数码音频播放机具有如下显著特点：重量轻（不到400克），体积小（和CD随身听大小一样），存储量巨大（6GB的存储空间，可保存长达100小时的具有CD音质的音乐——相当于150张CD专辑，或长达2600小时的语音内容）。该播放机具有一个线性输入接口，可用于录制外部的模拟信号音源；两个线性输出接口，用于连接4音箱音响系统最为理想。此外，它在硬件上兼容SDMI协议，并支持多种音频格式（包括MP3、WMA和WAV等文件格式）。NOMAD Jukebox还支持通过下载获得多种新功能：最新的音效处理算法、安全保密性以及自动播放表生成器等等。



……本刊记者

佳能CanoScan FB1210U专业扫描仪

近日，佳能发布了一款采用CCD技术的尖端扫描仪——CanoScan FB1210U。对于专业用户，扫描品质是最重要的。传统扫描仪只能提供600DPI的扫描质量，无法满足专业用户越来越高的要求。而CanoScan FB1210U具备1200DPI的高精度光学分辨率和佳能先进的伽里略镜头，拥有极细腻的图像表现。优秀的色彩重现，使其能胜任各种任务。42位色彩输入的强大能力，使它产生的色彩数远比普通的平板扫描仪要多得多。这就意味着它的色彩过渡将更平滑，色彩还原度更高。而且，42位扫描在扫描底片时效果特别显著，即使面对照片暗色区域的细节，它也能够准确地加以重现。充分考虑到与未来标准的接轨，CanoScan FB1210U以USB接口作为数据传输的通道，并利用该接口直接和PC机或是Macintosh机相连接，这样，安装和使用就特别简单。USB的另一个好处就是主

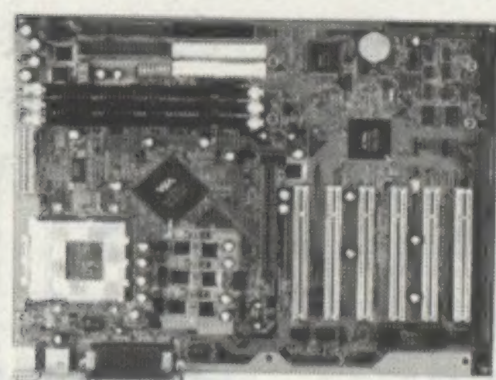


机和扫描仪之间更高的传输速率，从而保证了更高的工作效率。该款扫描仪还拥有友好的用户操作界面，只须按下扫描仪上的开始键，并按Scangear Toolbox CS软件的指示操作，即可完成全部操作。市场参考价：2480元。

……本刊记者

升技KT7主板

继AMD与威盛发布Athlon和Duron等新款Socket A架构处理器及宣布支持KT133芯片组后，各大主板厂商纷纷跟进，一贯在超频等领域屡出奇招的升技公司也公布了其首款与之相配的KT7主板。KT7采用由威盛KT133北桥芯片及686A超级南桥芯片所搭配而成的KT133芯片组，它可支持AMD最新款Socket A架构、200MHz系统总线频率（FSB）速度的Athlon（Thunderbird）及Duron（Spitfire）处理器。未来的高频率Thunderbird CPU必定对电源有更高的要求并产生更多的热量，升技考虑到使用者的未来需要，先市场一步将温度与电源供应的问题替玩家解决。在KT7上，北桥芯片转了45度，减少了它与CPU之间的走线距离。另外，升技还特别配置了6只MOSFE晶体管，即三相电源转换回路，较2相电源更能有效地驱散Socket A主板产生的高温，从而延长CPU寿命并增强其稳定性。KT7主板采用ATX规格设计，主板上共配置了3条168 pin的DIMM内存插槽，可支持PC100或PC133规格的SDRAM内存，最高可扩充到1.5GB。它还支持4倍速AGP规格显示卡、Ultra ATA/66硬盘规格以及4个USB接口。



……本刊记者

大水牛龙卷风风扇

为普通攒机者和业界诟病甚久的PC配件市场，近来正在发生革命性的变化，因为国内一些实力型厂商已开始大举进军这一市场。近期国内知名PC企业七喜相继推出了多款配件产品，最新的就是这款被命名为“大水牛龙卷风”的处理器散热风扇。该风扇的推出，将改变此前PC风扇无品牌、无服务、无保障的历史，开创出一个PC风扇的新纪元。作为一款采用专业化设计和高标准生产的CPU风扇，大水牛龙卷风采用经过优化的镰刀式大切角扇页设计，符合流体力学原理，其60组放射涡轮散热鳍片和5200rpm滚珠风扇，使之成为CPU风扇中不可多得的高端产品。由于目前CPU具有功耗大、发热厉害的特点，故降低CPU温度已成了DIYer的首要任务，由此而使CPU散热风扇成为不可缺少的电脑配件，它的重要性日益增强。据悉，此款涡轮风扇现时售价为110元。



……本刊记者

顺新光驱

当各光驱厂家在打“高倍速光驱大战”时，顺新电脑公司已考虑到用户使用光驱的各种环境，并研制出针对高倍速光驱高噪音缺点的SMART键。该键具手动降速功能：每按此键3秒钟，CD-ROM就会降低4速，托盘出来再重新进入，速度会恢复到最高倍速。顺新光驱除了近乎完美的服务承诺外，还具备3大独特功能：一、100%纯钢机芯，耐磨防震，比同类光驱重15%；二、独特的SMART键，特别在宁静的夜间，它更是你降低噪音的好帮手；三、超级纠错能力。顺新光驱有独特预读功能。同时，顺新电脑公司还赠送每位购买光驱的用户一本“电脑护照”，这本小册子里面含有一些电脑常识及故障排除等知识，这种关心用户的做法值得称道。



……本刊记者

世界名著MP3

近日，北京鸿达电子新技术研究所利用国际标准的MP3压缩技术，将原来需要数10盘磁带存放的有声读物，在不影响音质的前提下压缩到光盘中，出版了《世界名著MP3》（上、下），使人们“读”名著不再费时、费力、费钱财，极大方便了普通百姓对名著的渴求。该套光盘由毕克、乔臻、丁建华等朗诵名家朗读录制，并配以音乐，寓“赏”于“教”中，使文学艺术与语言艺术浑然天成。《世界名著MP3》可在电脑或在带MP3功能的VCD影碟机及MP3随身听上播放，使用非常简单，放入光驱或VCD影碟机上均会自动弹出菜单。它精选了24部世界名著，经改编后压缩成两集两张光盘。同时内藏著名电影的精彩片段，让你在轻松愉快中即时得到艺术享受，并领略到无穷的艺术魅力。

……本刊记者

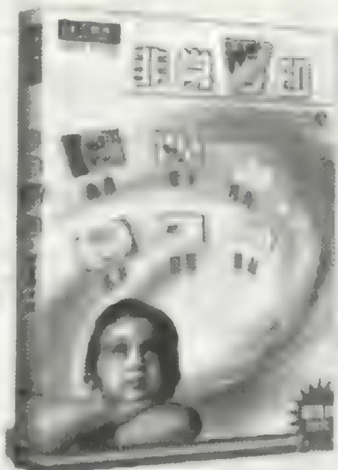
wemay英语

继《奥林匹克数学》多媒体教育软件得到消费者肯定之后，北京维美科技发展有限公司于今年7月15日又推出一款新品软件——《wemay英语》。它打破字、词、句、语法的传统教学程序，首创了母语教学模式，将单词、语型融入生动丰富的情景对话中，彻底排除英语学习中的语言环境障碍。这套定位于英语初学者的学习软件包含了3000多句日常用语，侧重于对学习者听、说能力的训练，旨在为学习者提供一个纯正的仿真母语环境，培养其流利沟通的能力。并且它还特别设计了表演、跟读、角色扮演3大功能帮助学习者突破听、说两大障碍。该套软件的面市标志着英语学习模式的又一重大突破，预示着哑巴英语等传统学习方法将失去市场发展空间。

……本刊记者

非常好印 热卖中

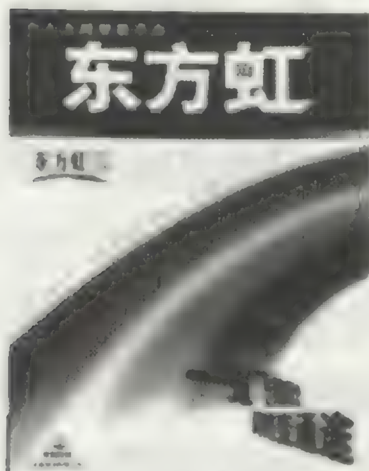
北京天下华彩网络软件公司今年8月初又推出一款多功能印刷品制作DIY软件——非常好印。该软件功能强大，包含海报、贺卡、名片、信封、信纸、年月历6大设计功能，界面设计美观、极富人性化，属于无须学习、简便易用的消费工具类软件。软件提供了1700余个图库素材，涉及动植物、人物、食品、卡通造型、各种节庆、花边、背景等广泛内容，而且图片任意放大缩小均不会变形；同时支持20余种影像图形文件格式，并可对影像图形任意旋转、缩放、镜射与淡化颜色处理；此外，还有18种文字形状设计，10余种绘图工具，使得标题、文字、影像、图形可任意编辑整合。像华彩软件发行的其它DIY软件一样，“非常好印”内置600多个制作模版，每一款都设计精致而富有独创性，能让你充分发挥创意，快速制作出各种充满趣味的印刷品作品。



零售价：28元

东方虹 热卖中

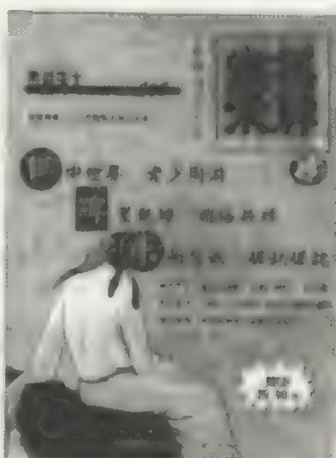
这是北京实达铭泰公司推出的一款“个人上网智能平台”软件。其产品理念为“网络应用，以人为本”，产品特点是大视野、个性化、标准与兼容完美结合。同时软件还包括电子图书等大量精品资料，随盘赠送精彩网页素材、证券之星与伴侣、最新上网教学软件以及中小学远程教育网时等等。其主要功能包括全新邮件，7项独创；高效浏览，省时省力；精确搜索，准确高效；实时呼叫；灵通拨号，异地上网一键通；智能商务助理，工作生活好管家；多用户管理，保密性强。这款软件为国内的广大用户提供了个人上网的完整解决方案，极大地方便了电脑应用水平有限，对互联网的了解又很肤浅的用户使用。它的出现必将促进国内互联网的普及，为提高国内网络应用水平做出贡献。



零售价：39元

棋牌乐 热卖中

该产品包含各类棋牌游戏逾500种，麻将、围棋、象棋、梭哈等种类一应俱全。同时它的玩法多样，人机对战、人人对战或网络大战任你选择，光盘中的所有游戏均无需解压，直接执行即可。为了让大家更好地摆酷，该产品中特地收集了市面上绝大多数麻将、中国象棋、国际象棋、军棋，甚至还有斗兽棋等棋类游戏与不计其数的纸牌游戏、西洋棋及“深蓝”奉献给大家。另外特别推荐一款效果极佳的三维赌博游戏（有点像Quake 2的样子），可以在网上玩，也可以在单机上玩，不可不试！



零售价：29.9元（双CD）

将军——全面战争（中文版） 热卖中

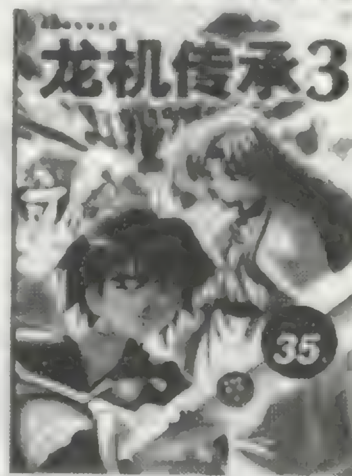
公元1542年，日本——一个陷入动荡骚乱的国度，最后一个幕府统治终于分崩离析，整个国家被7大诸侯割据。乱世出英雄，在这个战乱不已的年代，一位精通兵法的豪强将在世人眼前浮现。一代枭雄率领由忠心耿耿的武士组成的军队，为统一整个国家而浴血奋战。他将成为日本有史以来的无敌霸主，他将成为日本历史上的幕府将军。指挥千军万马——投身于史诗般雄伟壮阔的即时战斗，与成千上万的武士一起在绚丽的3D场景中驰骋纵横；通晓机变百出的战争艺术——掌握外交、经济、谋略、战斗等技巧，指挥战略性战役；参加在线对战——在国际互联网上与其他军阀豪强对话，对你的军事才能作终极考验。



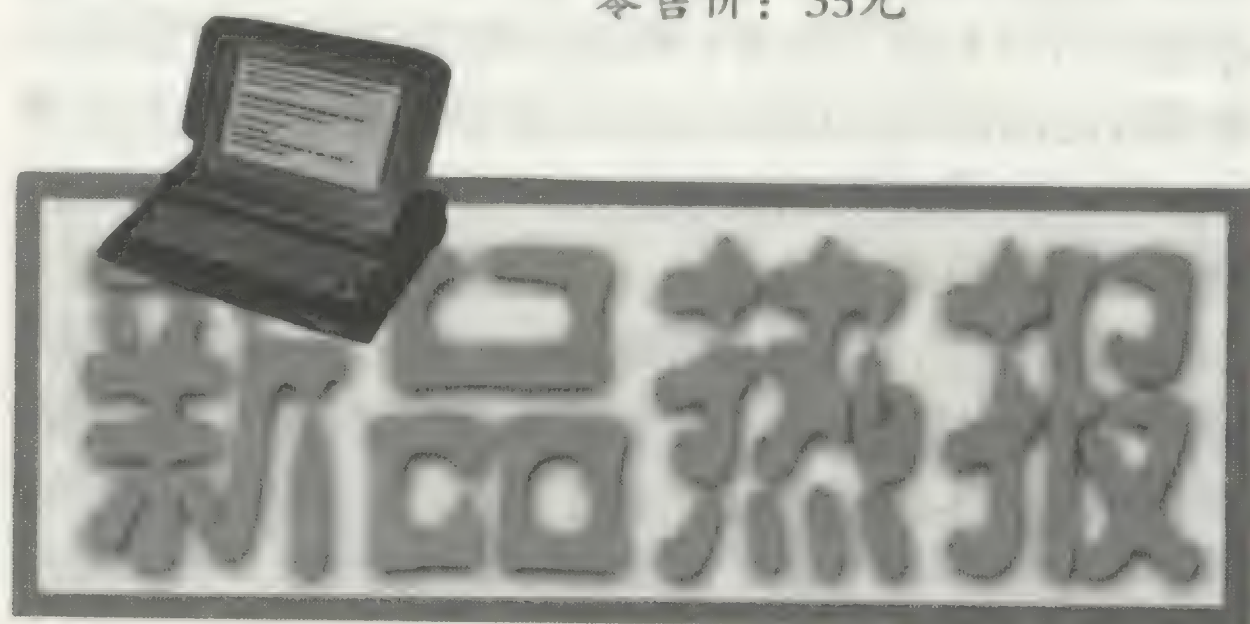
零售价：68元（双CD）

龙机传承3 热卖中

位于帝国边境的城镇北之砦突然被邪恶势力攻陷了，年轻的谢里斯受命前往调查此事。与此同时，一名少女也正朝着北之砦奔去。他们犹如被命运之神引导着，一个新的传承故事由此拉开了序幕。曾经饱受战争创痛的世界能否继续保持和平？被黑暗势力支配的帝国皇帝到底有什么野心？本游戏将带你进入充满冒险与幻想的世界一探究竟。超豪华的配音阵营；敌我之间短兵相接，战斗场面更加精彩刺激、扣人心弦；由中世纪文明与机械文明融合而成的世界观，构筑出独特的冒险舞台；使用ADV模式进行交流和探索；新的对话以及钱币弹系统，意趣横生；全新的流导式系统使本游戏大大超越前作，以可爱小动物形态出现的流导石，装备后可使你功力倍增，流导石合体和变身，更使游戏充满变化的乐趣。



零售价：35元



中国互联网咨询业写真

●广东 FLOYD

也许是因为中国互联网发展得太过于鞠躬尽瘁，一时间众多网站拔地而出，但是激烈的恶性竞争已成为见怪不怪的社会现象。另一方面，在中国做网站到底从何盈利始终是围绕这些已经建起的网站的一个难题。所以一些感受到互联网大潮，但是又恐于参与毫无把握的网站建设中人士，开始通过一些其他的途径参与中国互联网的建设中来，这些人依靠自身在某方面的专长来围绕互联网，而同时又能够有明确的目标与盈利方向。由此像互联网咨询业、互联网广告业、互联网公关业等互联网第三产业就应运而生。其中尤其引人关注的是一时间出现了众多的互联网咨询公司。

咨询业——互联网的向导

咨询业与传统IT产业有着非常深的渊源。最典型的IBM把各产业的全行业信息化进行整体研究。而杰夫·贝索斯之所以能够先人一步创建亚马逊网络书店，还是因为其偶然读到一份报告说互联网用户正以每月2300%的速度增加，正是这个数字激发了贝氏的互联网创业。这样的例子不胜枚举。麦肯锡咨询公司以投资谨慎闻名于世，它进入中国时首先选择上海设办事处，两年之后才在北京设点。据麦肯锡管理层透露，公司不计划在广州或深圳常设人员办公。但麦肯锡虽然已经在旧金山有相当规模的机构，却在仅仅几十英里开外的硅谷专门设立办事处从事研究和咨询服务，足见技术新贵们对于战略管理咨询服务的渴求。另外一个例子是，以管理＋技术咨询服务见长的安盛咨询公司因为收费昂贵，没有外资背景的国内企业一般鲜有敢问津者。但安盛从1999年下半年起业务量暴增数倍，新增的业务大部源于1999年下半年以来各公司竞相上网的需求。

而在国内，咨询业始终是一个不被广泛重视的行业，与能够实实在在产生短期效果的公关业、广告业的发展相去甚远。所以传统咨询业在中国的发展始终是举步唯艰，而借助互联网这个新生事物，中国的咨询业一下子热闹起来。不仅仅是传统国内咨询公司纷纷转向互联网，一时间很多自认为是互联网界的人物也跻身互联网咨询领域，同时像IDG等国际老牌咨询公司也暗中开始了自己的中国互联网咨询历程。短短半年间中国出现了大大小小数10家以互联网为主打的咨询公司，形成千家网站10家咨询的壮观场面，似乎每一个互联网咨询公司都能够为中国互联网导航把脉。

中国网络咨询业扫描

最早打出互联网咨询公司旗号的并不是传统的咨询公司，也不是专门的互联网人士，而是1999年IT界最出名的自由撰稿人方兴东。他与叶爱民、王俊秀等人于1999年10月创办了互联网实验室（ChinaLabs）。最初只是一家6个人的小公司，蜗居在清华园宾馆。而且当时方兴东对于互联网的认识并不比普通的IT人士高出多少，对于中国互联网的一些问题还不是一清二楚。但是凭借其出色的学习能力，以及IT界的关系迅速展开了互联网实验室的工作，而且很快就成为YABUY、网易、金蝶的咨询公司。当时方担任首席分析家，互联网实验室最初的工作可以说是凭借方兴东的名气打出来的，但是互联网实验室的进步速度并不比互联网变化的速度慢。2000年5月的赴美融资，迅速使得互联网实验室壮大，并收购了顿邦和大视野两家市场调研公司，本是波士顿办事处负责人的许琳也回国担任互联网实验室的CEO。短短10个月的时间互联网实验室就成为拥有近20家IT企业作为客户的网络咨询公司。其每个月推出的报告成为其出售给客户的信息产品，虽然月付10余万的咨询费用，但是很多网站，甚至是传统企业也纷纷开始与互联网实验室打交道，而且该实验室还创办了中国网络界内部交流的互联网俱乐部。但是互联网实验室的权威性和科学性到底有多大始终是IT界的疑问，而且大家感觉其名人效应太多，所以经常听到对于该实验室的嘲笑与质疑。

继方兴东之后，姜奇平这位将自己定义为骑着笤帚飞行于网络时代的“巫师”也最终按捺不住，不再在电视台空谈新经济、网络经济，而于今年5月16日举



行了互联网研究与发展中心(CII)成立发布会，并且自封了一个古怪的职务——CII首席科学家，这样的职务和这样的定位无疑都在淡化CII的商业色彩，但CII的功能里明确包含着下面的条款：“根据市场需求，有选择地对国内有关企业进行案例咨询和研究，帮助企业在数字化时代确定方向、把握机遇、占据战略制高点。”这已表明了CII的身份并非是纯粹的研究机构。相对于方兴东的互联网实验室，CII明确了网络咨询市场的存在以及美好前景，但CII依旧没有明确自己网络咨询企业的身份，也没有出台系统的市场攻略计划，而是和互联网工作室一样，满足于“慕名而至”的零散客户。而且其很早就开始造势的什么互联网指数也迟迟不见踪影，另外姜奇平原本还参与过互联网实验室，其间缘由并不是非常的明朗。

而后是赛迪资讯顾问有限公司的成立，由于其隶属于中国计算机报集团，自然与前两者不同，开始了互联网咨询业的官方模式。赛迪资讯是在信息产业部下属的计算机与微电子发展研究中心（CCID），及其核心机构——市场信息研究中心（MIC）的基础上，经股份制改组而成立的管理与信息咨询顾问公司。据称，它是集产业政策研究、IT企业投资、企业管理咨询、市场调查研究和整合营销传播于一体的现代信息服务企业，专门从事市场调查、信息咨询、管理顾问、营销策划、广告代理以及招标代理业务，并将逐步开展信息化工程监理等服务业务。据称公司客户定位于IT企业和向互联网商业模式转型的传统企业，并且预计中国今年网络咨询业大约有1亿元人民币的市场，并将自己的竞争对象设定为IDG、安达信这样的国际咨询巨头，可见赛迪的胃口之大。但是从实际的效果来看，赛迪也是目前互联网咨询公司中动作最小的。

就在赛迪刚刚发布之际，广州网络风云人物杨震庭就宣布了他们成立了一家直接为.COM公司服务的网络顾问公司——时代财富科技有限公司。最引人注目的是该公司总裁竟是不久前沸沸扬扬的163事件主角张静君，并且明确提出了“做一单，赚一单”口号。明显的感觉是此网络公司在网络界不能盈利而转向网络咨询业的。

不光是这些明确以互联网为导向的新成立的研究、咨询机构，踏入了网络咨询业这条尚未知深浅的河流，其他一些传统咨询、调查类公司，也按捺不住对互联网的热情，纷纷进行内部调整，也要来趟一趟网络咨询业的“浑水”。比如，北京科思瑞智市场调查公司从去年起就开始关注互联网市场，现在能为网站提供许多市场研究与咨询服务，像网站投资价值评估、网站效果测试、网站浏览习惯研究、网站市场定位、网站品牌监测、网站广告与促销评估等等；而北京华通现代市场研究公司则在撰写《网络追踪分析报告》，追踪分析网民经常访问某些网站的原因，希望通过调查网民对各种内容和服务的需求，为网站的风格定位、内容定位和发展方向提供决策参考。

凭什么作互联网咨询

咨询业是一个非常复杂的行业，不仅要有良好的专业技术背景，还要有丰富的企业管理经验和市场运作能力，更要有良好的分析预测能力和优秀的战略眼光。如果用这眼光来审视中国IT界的话就会发现，中国的网络咨询业还只能算是初出茅庐的下里巴人。

因为目前中国互联网咨询业还非常不规范，除了依靠名人效应、政府背景、网络界从业人员外，还有就是IT界的记者们。这些中国互联网咨询业的先行者除了如雷贯耳的名气和聪明的头脑，互联网江湖经验老练，人际关系强外就很难再找到其他的能够做好互联网咨询的充足理由了。而更多的只是“做一单，赚一单”的利润主义和对于自身互联网资源的盲目自信。如果总结的话，国产的互联网咨询公司都有技术不完善，缺乏专业性，管理人为过多的通病。很明显，中国互联网咨询业的根基不稳。

互联网咨询业门槛问题

从国外咨询业的情况来看，咨询业大致可以分为：浅层的信息咨询、管理咨询、战略咨询。

信息咨询，可以说只是给客户提供一些简单意义上的粗加工信息，只能解决客户的一些具体的暂时的难题；管理咨询，则要为客户负责投资融资、人力资源、市场营销、财务会计、生产组织等，不光是提供信息的问题，而是全面参与企业的创建；而战略咨询，则不光是为参与企业的创建，还要从全行业的战略高度，为企业全面勾画长远的发展蓝图。目前，许多国外知名咨询公司都是在管理咨询层面以上与客户合作，并与企业共同成长。比如，以“管理＋技术”见长的安盛咨询公司，自1999年下半年起业务猛增，其手里就有好多固定的长期客户。

而国内这些网络咨询企业与国际同行相比又能为客户提供哪些服务呢？以CII为例，它宣称其基本工作主要围绕3大方向展开：一、基础理论研究，力求建立开放的网络经济学与网络管理学体系，为飞速发展的中国互联网实践提供指导；二、商业报告，即每年定期发布旗舰式的中国电子商务指数报告，不定期发布互联网商务模式研究报告及传统行业向互联网转型商

业模式研究报告，以期对企业的定位和经营产生实质性、建设性的影响；三、企业战略咨询，即有选择地针对国内企业开展案例咨询和研究，帮助企业在数字化时代把握方向、抓住机遇，占据财富变局中的战略制高点。但是从CII的宣扬中可以明显看出，CII有意回避了信息咨询和管理咨询这两个层次的咨询业务。对于前者，CII的经济学家们显然是不屑于做的；对于后者，他们显然又不敢去做。这样一来，倒是省事多了，不必为一个具体企业创建成功与否、管理到位与否操心。然而，这种超越企业咨询基础阶段、缺乏市场运作经验的企业战略，能成为帮助企业立于不败之地的长久战略吗？赛迪自诩是集产业政策研究、IT企业投资、企业管理咨询、市场调查研究和整合营销传播于一体的现代信息服务企业，专门从事市场调查、信息咨询、管理顾问、营销策划、广告代理以及招标代理业务，并将逐步开展信息化工程监理等服务业务。你瞧，其从信息、管理、战略各个层次全占了。有这种长远的眼光和宏大的气魄，确实值得肯定。然而，正如前文所说，作为一个具有浓厚官方背景的咨询公司，在市场化运作中，到底能不能完全实现它对客户在服务上的承诺，尚难以预料。

所以说互联网咨询业的门槛说高也高，说不高也不高。但是要做好并不是仅靠一些指数，一些报告所能够做到的。

网络研究咨询路在何方

IT咨询业和作为其子业的网络咨询业是方兴未艾的朝阳产业。Forrester公司预测，互联网咨询市场的规模，将从1999年的106亿美元，增加到2003年的648亿美元。有关专家认为，互联网网络和电子商务时代的管理咨询与信息服务业将成为世界上最有发展前景的行业之一。从国内的情况来看，需求肯定是有的。而且，这个需求在将来必定还会有较大的增长。

尽管网络咨询业的前景不错，但是目前国内的网络咨询公司更多的还是停留在数据收集，浅层分析的水平。挖掘和充实资源基础，提高咨询的服务品质和科学性才是国内网络咨询企业的当务之急。不要单单抱着了解中国互联网的特色作为存在的先决条件，要知道国际咨询业对于中国网络咨询市场并不是不闻不问，而国内的网络咨询业想生存下来还要努力提高咨询水平。尽管现在中国的互联网咨询公司如同雨后春笋，但是发展是不能依靠名人效应，不是依靠官方背景，也不是依靠互联网经验，而是实实在在科学的咨询实力。

（上接15页）相对有线互联，无线网络存在着带宽低、内存小、稳定性不足（想想我们的手机通话稳定性吧）的问题，这几乎是无线上网与生俱来的劣势，目前还看不到在短期内有突破的可能。

而一个更基本的质疑是：在个人移动电话日趋“轻、薄、小”的今天，手机过小的显示屏幕和输入按键，很难让人产生愉快的上网感受。想想，一个手机页面能够传送和承载多少信息？想想，我们盯着拇指盖大小的屏幕，用指尖小心翼翼地按呀按呀，就为了“随时随地传信息”。而早两年炙手可热的“机顶盒”，就是一个概念炒作失败的案例。不错，机顶盒是一项新科技，它使普通家庭的平价上网成为可能。但是对一个家庭来说，成员之间的相处和沟通远比上网冲浪更为重要。所以，尽管外有微软等商业帝国的极力鼓吹，内有联想、长城、TCL等行业巨头的摇旗呐喊，机顶盒神话最后还是无声无息地破灭了。

陷阱刚刚打开

其实，手机上网并不是什么新鲜的设想，但为什么到了2000年，移动通讯业突然迸发出对手机上网的空前热情？根据我对移动通讯业的观察，有理由认为，在不断创新的表象下，隐藏着移动通讯企业的巨大危机。

首先，移动通讯企业面临着市场空间的迅速收窄。在欧美日等发达国家，手机市场已趋饱和；在中国这样的发展中国家，尽管近年来手机消费增幅惊人，但由于占总人口绝大多数的农民和城市产业工人的人均收入长期在低位徘徊，手机的主要消费对象仍然被锁定在大中城市的中高收入人群。目前，这一数字已经接近5000万。可以想见，如果不频繁地推出换代产品，如果不能吸引和说服现有用户追赶潮流更换手机，移动通讯企业将在两年后面临难以发展 的困境。

另一个很现实的问题是，在新经济的刺激下，移动通讯巨人手上都集中了巨额的资金。以和黄为例，仅卖橙一项就使它手握过千亿港元的现金。企业缺钱不行，钱太多了也是负担——因为投资者看中你的唯一理由就是资本能够增值。在巨额资金获利冲动的驱使下，移动通讯业只有选择网络这一对人们最具吸引力的目标，希望能够通过与互联网的联姻，来拓宽自己的未来之路。

后记

.MOVE到底向何处去，难道WAP就是MINI版本的互联网吗？这确实是值得大家思考的问题。

电子商务谈盈利之前

北京 尚进

不知不觉间电子商务在中国已经有两年了，但是其依然是曲高和寡、举步维艰。而人们已经不再是满足于浏览网站上所陈列的为数不多的几件商品，尝试一下电子商务的时髦。消费者需要的是种类丰富的物品选择，需要的是具有良好的商业信誉，安全有效的结算手段，合理快速的配送体系的电子商务供应商。

而电子商务尽管已经有了一定的雏形，但是人们对于中国电子商务看法依然不能统一，进而大体上分为两个流派。一个是簇拥派，其典型的做法就是盲目地为电子商务摇旗呐喊，把电子商务说成中国经济的救星；另一派是泼水派，最近最典型的例子就是动不动就拿boo.net倒闭作例子向中国电子商务开刀，而且经常从这个流派口中传出某某电子商务网站玩不起了的惊人消息。其出发点就是从目前很多电子商务网站疯狂打折，赔本赚吆喝的现状看，国内电子商务发展存在畸形化与不健康的倾向。其实这两者不管对于电子商务持何种说词，都是对中国电子商务发展关注的人群。之所以在表达上相左，关键是他们对于目前中国电子商务发展的表面现象的看法不同。

而那些一拍脑袋就想出个点子，套到电子商务模式中的商业网站显然已不合时宜。

烧钱为了啥

烧钱作为近来与互联网结合最为紧密的一个关键词，已经不仅仅是作网站形象才采取的策略了。目前中国电子商务已经进入了一个烧钱的小高潮。因为电子商务作为一项在互联网界有现金流量的业务模式，可以适合很多自身在商务上有一定特点的商务企业的加入，而其中先入为主的作用至少要比作门户或者某某垂直网站要小。所以大大小小的投资纷纷涌向电子商务网站，目前有统计的国内电子商务企业就有2000余家，而网络消费者就区区几百万之众，而实际能够进行网络消费的更是寥寥无几。所以对于新兴电子商务网站来说，要想占领市场就需要在宣传上下功夫。而与其花费动辄成百上千万广告费投入石沉大海，倒不如在网站商品价格上给实际潜在客户以补贴划算。由此这种赔本赚吆喝的补贴电子商务便像一种潮流一样在众多电子商务网站中传播开来。

采取价格补贴策略的电子商务虽然可以在短时间内给受众一种中国电子商务实惠多多的感觉，有利于吸引更多的网民尝试网上购物，也利于吸引企业参与到电子商务的潮流中来。但从长远的发展角度看，这种赔本赚吆喝的电子商务对于今后发展电子商务的负面效应，要远远大于今天吸引来的为数有限的消费者。最典型的例子就是不久前某号称新网民e社区的电子商务网站为了在短时期内融到intel的投资，花重金收买歌曲压制CD和MP3光盘以10元的价格抛售，不仅给作音乐的电子商务网站以恶性的价格压力，而且使得音乐界认为参与网络市场就是将二流歌曲高价出售。而由于网络补贴过于优厚，甚至低于成本，引来传统书籍批发商以客户的名义从某网站大量定购折价书籍，然后摆上书摊加价盈利的事情发生。如此发展中国电子商务的话不知道到底是发展电子商务还是发展“点子”商务。

电子商务的恶性循环

虽然电子商务前景广阔，但是发展电子商务是一项庞大的系统工程，我国在信息化程度较低等因素的制约下，发展电子商务更具艰巨性、长期性和复杂性。一些电子商务公司对此认识不足，在缺乏市场、资金、技术、人员的情况下匆匆上马，只是简单注册域名，搞“圈地运动”；个别电子商务公司其实仅仅在于投机，走“注册——短期炒作——价格补贴——出售”之路，以从中赚取超额利润；还有一些人不立足于我国信息化程度低的现实，一味照搬发达国家的模式，提出各种各样不同的电子商务模式，搬来更多的风险投资资金，纷纷标榜是“首家”、“最大”等。而脱离于现实的发展，只能是“空中楼阁”，这些电子商务网站往往在质量上离发展电子商务的要求有较大距离，根本没有实现贸易过程的全电子化，炒作的只是“概念”。这样的做法不但不能为消费者带来任何实际的好处，对企业自身的发展也是极其不负责任，更有害于我国电子商务的长远发展，最终形成

中国电子商务的价格与体制上的双重恶性循环。

如果说这种不健康的补贴式电子商务有好处的话，那只能是暂时给一些对于电子商务有购物癖的人以价格上的恩惠，进而能够给媒体一些佐证来作电子商务在社会中的普及宣传工作。但是从长远的发展角度看，这种补贴电子商务的做法带来更多的是短期的过度膨胀和今后中国电子商务发展的价格障碍。如果现在的众多电子商务网站继续以5折进货4折销售的做法作电子商务的话，先不讨论其能维持多久，单单就整个电子商务行业发展就会进入一个不折不扣的恶性循环。电子商务网站会为了吸引消费者而争先作价格文章，长此以往不要说盈利，就是谁能活下来也算是一个奇迹。这样作电子商务虽然某个网站可以在短时间内迅速崛起，但是电子商务给消费者留下的印象更多的将是清仓大甩卖式的便宜。这对于以盈利为目的的商务活动来说是失去了利润点，进而失去了商务活动的存在意义，就更不用再加电子作商务的前缀了。

而如今电子商务恶性补贴式的循环长此以往，给今后电子商务产业发展将带来深远的不良影响。传统商务企业和商品生产企业由于补贴的价格落差而难以进入电子商务领域，从而无法实现电子商务真正的社会化发展。其将严重扰乱社会价格体系，从而引发社会需求与商品价格在电子商务领域较大幅度的波动。

最典型的反面例子就是某民族软件厂商投资的IT信息类网站变身为电子商务社区，该网站为了在短期内融到intel的投资，摆脱原本的IT信息类网站模式，树立自身电子商务形象，居然可以花重金买歌曲压制CD和MP3光盘以10元的价格抛售，与其这样倒不如赠送来得痛快。而另一个后果就是类似某网站以最终解释权为由拒绝向在自己网站上定购打折极高的100箱可乐的用户送货，还有传统书籍批发商以客户的名义从某网站大量定购折价书籍，然后摆上书摊加价盈利的故事。所以中国要发展电子商务首先需要的就是一个同业正当竞争，培育中国信用体制的阶段。

需求最重要

目前中国电子商务发展存在着一种片面强调网络经济和电子商务的特殊性和神奇的力量，严重忽视现实或预期经济效益的倾向。不少电子商务企业或电子商务项目以风险投资收益为唯一目标，片面追求访问量，片面追求上市。此种一厢情愿的思路使很多电子商务企业在经营与发展上进退维谷、举步惟艰，面临极大的经营风险。而殊不知最终执行消费流程的电子商务最最更本的发展推动力量是需求。所以谈需求，有需求的电子商务才是实实在在能够有真实流量的电子商务模式。现在很多电子商务网站已经开始注意到这个问题了，但是由于其只是单一的批发零售商式的电子商务，从商品来源上就受到一些限制，使得其并不能完全按照需求选择卖品。所以说经营电子商务并不是作类似超市那样的大杂烩，要作有需求的电子商务就需要市场定位专业化，就像传统的商店必须有自己的市场定位才能长期有效地经营，网上商店也必须有针对性的消费群体。在一个领域尚未站稳脚之前就过快盲目地扩展产品线，会造成用户印象混乱的局面，从而影响电子商务在广大网民心目中的印象。而一部分网站在“互联网泡沫”的大潮下，只顾大规模、全方位扩张和占领市场，却忽视了市场定位专业化来满足有效需求这样一个基本商业规律。所谓的电子商务盈利之前应该具有的恐怕最重要的就是有需求，有一个良好的电子商务发展环境。

盈利只是一次胜利

其实电子商务能盈利的秘密在于电子与商务能否密切结合，以及产品与需求在网络是否有结合点。

目前中国的电子商务网站很多没有自己的产品供给来源，像8848这样的电子商务网站往往是众多商品大杂烩，既有书籍又有玩具，没准还会找到几包方便面，很多人认为这样的百货商店可以盈利。抛开b to c、b to b的模式争论不谈，其只是作为中间商加入到商品消费中来，重要的是用户的需求分散，其经营的战线自然要拉长，而其后台的商务补给线就会与成本形成矛盾。并且在电子商务发展初期会遇到需求不足和供货不足的两线困难，这样电子商务的盈利还需要在扩大客户群上努力。而关键是要看到电子商务不是对传统企业的否定，而是对传统商务的补充和改良，二者应紧密结合起来。只有认识这点，才会在电子商务发展初期实现盈利。由于目前我国信息化程度较低，电子商务面临长期复杂的生存成长危机。而一些电子商务公司对此认识不足，在缺乏市场、资金、技术、人员的情况下匆匆上马，照搬美国模式引来风险投资资金，脱离于现实发展。而当大家从电子商务的概念美梦中猛醒，现实地关注盈利时，却因为自身不能有效地与需求结合，不能够找到稳定的商品作为自身参与的砝码，自然盈利成为绝对的空谈。而只是将盈利挂在嘴头上，很难有令人信服的盈利说明。这与资本市场给电子商务站点带来的压力不无关系，也是为什么目前中国电子商务厂商口口声声大谈盈利，而背后无奈的地作着补贴电子商务的尴尬行为。看来只有沿着理性化电子商务发展的足迹，将眼光放长远些，不要图一时嘴快，不要人家说盈利你就也“盈利”。



.MOVE是仙境还是陷阱

广东 FLOYD

.MOVE手机的互联网

不知何时手机上网被炒得沸沸扬扬，居然有人发明了.MOVE的概念，并宣称这个词会取代.COM成为新一代的互联网时尚。但是利用手机上网真的像媒体宣称的那样具有无可抗拒的诱惑吗？WAP的鼓吹者近乎用一种兴奋和毋庸置疑的口吻宣布，无论何时、何地，你都可以打开你的WAP手机，享受无穷无尽的网上信息。

上网手机尽管在技术上确实有许多可圈可点之处，但是如同许多新生事物刚刚出现时那样，人们过分地强调了上网的需求。其实，上网只有两种功能：使用和娱乐。手机小小的屏幕和极为不利的输入环境使其娱乐性的需求根本不可能被满足，网上聊天、网上游戏就与手机无缘了。而从使用性出发，手机先天的条件也是非常不利的。以电子邮件为例：由于输入，尤其是中文输入的限制（尽管现在出现了手写输入方式，但它带来的究竟是方便还是更大的不便尚有待观察），使用上网手机发送电子邮件的可能性就会大大降低，因此“接收”就会成为上网手机主要的邮件功能。但是电子邮件本身的性质就是一种非即时性非互动性的信息传输方式，所以完全没有必要拿着手机，随时随地检查信箱里的邮件。如果真有一些比较紧急的业务，那么直接打电话到收信人的手机上不是要方便得多么？

一些人的仙境

而对电子商务的从业者来说，手机上网进行的电子交易可以通过移动电话户口来结算，因而可以轻而易举地突破制约电子商务发展的信用瓶颈。被风险投资和纳斯达克一夜唤醒的中国企业，自然也不愿错过这一波.com热浪。今年3月1日，素以嗅觉灵敏著称的搜狐网站与诺基亚签署协议，在中国“联手开发革新式的移动互联网服务”，3月底，率先推出了WAP应用服务。5月17日，登录纳斯达克不久的新浪网，也“隆重推出WAP网站”。 香港也不例外，因大手笔买橙（Orange）而成为全球电信业新骄子的和黄，在英国以40.95亿英镑的价格投得一个3G牌照，并表示将再投入50亿英镑用作建立网络及收购英国本土的营运商。据称，和黄还将在全球范围参与3G牌照竞投，以期“在未来以无线上网为主流的移动通讯市场上占得先机”。由此显示“上网”似乎是移动通讯企业争夺未来的一条必由之路。但耐人寻味的是，目前无线上网的热潮只集中在芬兰、德国等欧洲国家和日本以及追赶潮流的中国，而一路引领高科技风尚的美国对之似乎并没有太大兴趣。据统计，2000年3月，德国人利用移动电话发送电邮高达10亿次，英国为4亿次，而美国只有2000万次。

除了电子邮件外，网络上其他很多功能性或内容性的服务也和手机有着很大的不兼容性，比如电子商务，我们似乎很难想象一个人买东西会如此着急，以至于非得“移动着”用手机查询、付款，并且“移动着”等人送货上门。当然，使用手机上网查询一些比较实用的生活服务类信息确实还是可行的，但总的来说，手机上网所受限制太多：键盘的特点导致输入不利，从而使手机上网完全变成了单向下行的工具，而屏幕的限制又让这种单向下行只能承载尽可能小的信息量。手机上网和前一阵势头不小的PDA一样，都犯有某种方向性的错误。其实很少有人需要把各种东西都放到口袋里，也很少有人真正需要随时随地办公或上网，这种状态本身压根不是迎合，而是违背了现代的生活方式。从这个角度而言，无论是手机上网还是PDA都完全曲解了市场的需要。而即使有少数人真的有这样的需要，笔记本电脑则已经完全而且完美地满足了这种需要。象这样繁忙的商人，是不会过分在乎PDA与笔记本之间价格或体积的差异的。

.MOVE问题多多

第一个障碍来自WAP技术本身。（下转12页）

网络反黑机甲队

四川 王刚

WANGLUOFANHEIJIJIADUI

今天，Internet实在不是一方净土，君子似乎已经所剩无几了，大概由于人性本质的弱点，社会上所能见到的凶险在Internet上应有尽有。有一些人整天就想着攻击别人，通过各种手段使别人上当，或找一些朋友（其实是网友，一字之差而已）作为练习的活靶子。我们也屡屡听见各种媒体报道有关侵犯网络安全方面的信息，而其中最盛的就是对黑客的关注及各种黑客程序危害和防治的介绍，大名鼎鼎的Back Orifice更是成为国内各杀毒软件的卖点。当然，计算机安全是一个很大的范畴，本文仅讨论个人用户如何在使用网络时防范黑客的攻击。

黑客一词源于英语动词Hack，原意为“砍、劈”，后来被引申为“干了一件漂亮的事情”。早期的黑客并不像现在人们想象的那么神秘，他们主要是一些编程高手，以发现系统的安全漏洞为乐，但一般都不进行破坏活动。真正意义上的黑客在英语中应称为“Cracker”，这些人并不见得都是编程高手，相当一部分人仅能应用现有的黑客软件，但是他们的危害却远远大于Hacker。尽管黑客由于多方面原因被蒙上了一层神秘的面纱，不可否认的一个事实是，只要有计算机的地方就有黑客，在我国港台地区更将其称为“骇客”，听起来就给人恐怖的感觉。黑客常用的工具一般被统称为特洛伊木马，这来源于《荷马史诗》。传说古西腊人久攻特洛伊城不下，便佯装撤退，留下了装有勇士的木马，特洛伊人将其作为战利品带回城内，半夜时在木马内的勇士出来打开城门，配合大部队一举占领了特洛伊城。严格说来，特洛伊木马并不算病毒（因其不具有自我复制和传播能力，它一般以隐藏的形式附在标称有某一功能的软件中，一旦你打开该软件，其隐藏功能就发挥作用：直接运行达到目的或自动安装到你的机器上以备来日之需）。黑客软件一般通过打开机器端口来达到其肮脏的目的，这些工具的危害性远远超乎你的想象，像Netbus Pro甚至能启动连在你机器上的麦克风或摄像机。所以，如果你的电脑被Netbus Pro感染的话，那些在遥远的计算机前的黑客甚至可以看见你，听见你说话。此时，我们需要安装一些反黑软件，这类软件一般通过查、杀特洛伊木马或者监视机器的端口，都能很好地保护你不受黑客之害。现在就让我带着你去找几把“屠龙宝刀”，在它们的帮助下，定能斩断伸向你爱机的黑手。

一、The Cleaner

一个专门检测和清除侵入系统的特洛伊木马的专业程序，内置1000多个木马标识，查杀种类非常多，如Netspy、BO、Netbus、Girlfriend、Happy99、BackDoor以及它们的一些不同版本，还有很多种我们大多数网友听都没听过，有了它我们可以将电脑“清洁”得干干净净。同时该程序还提供在线监控，能够使我们放心大胆地上网。该软件操作非常简单（如图1），只要你的E文不是菜到没有救的话，应该一看就知道怎么下手。The Cleaner还能够扫描压缩包和隐藏文件。其最新版本为V3.1，号称能识别1272种木马程序，更难能可贵的是，你还可以通过Trojan List选项具体了解各种木马程序运行的具体情况（如图2）。The Cleaner为共享软件，有30天的试用期，在这30天内你拥有与注册版本一样的权利，包括在线升级版本和病毒数据库，唯一的区别是未注册版本在启动时会有剩余天数的提示。The cleaner可以在http://www.moosoft.com处下载，大小为1.13M。



图 1

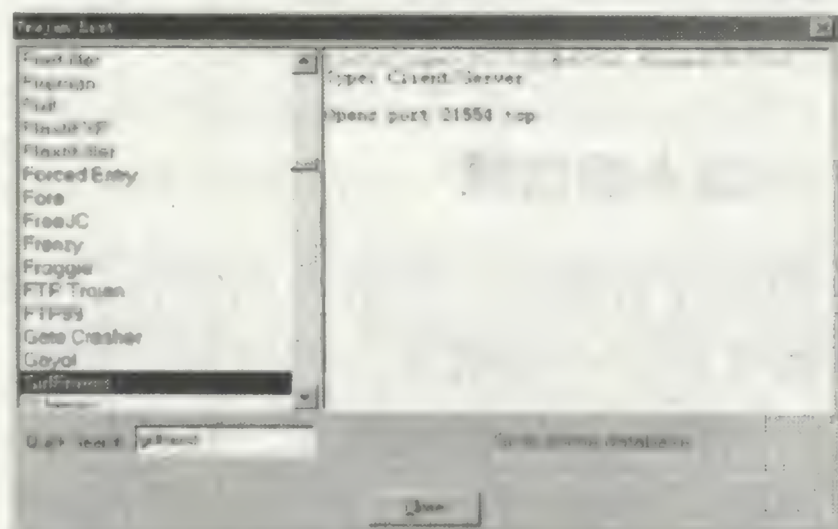


图 2

二、LockDown 2000

如果说The Cleaner是导弹艇的话，那么LockDown 2000则是一艘航空母舰，尽管它能够识别特洛伊木马的数量大大少于The Cleaner的上千种，仅有500多种，但程序本身所拥有的强大功能足以使其它反黑软件黯然失色。其主要功能有：能终止其他人对你计算机的访问；实时监控和记录其他人在你计算机里的活动情况；追踪所有连接，记录连接的IP地址、域名和计算机名称；如果有人已经连接到了你的计算机或正在企图连接，LockDown 2000会用不同的声音发出警告提醒你采取措施；可以自动地任意断开与一个用户或所有用户的连接；可以在限制运行程序列表定义某些你认为不安全的程序，一旦它们运行，能及时提醒你；能防止黑客的ICQ炸弹的攻击；对系统的重要文件如autoexec.bat,system.ini等进行实时监控，一旦这些文件有任何改变，立即提醒你，并可以视情况决定是否接受改变。

LockDown2000最新版本为V6.0，可以到http://lockdown2000.com去下载，但下载的是一个仅有10天使用期限的评估版，而且在你未注册之前，还不能享受升级服务，跟The Cleaner相比确实小气了不少。安装完毕后，LockDown2000会在状态栏里以小图标的形式出现，双击即可启动（如图3）。

图 3

图3上面的大图标代表了它的5大功能，从左到右分别是Scan（黑客程序扫描）、Options（选项设置）、Logs（各种网络记录）、Update（升级向导）和Help（帮助文件）。

〈一〉点击Scan图标，即可出现图4的选项，从左到右3个黑标题分别为Automatic Trojan Scanner(自动扫描特洛伊)、File Change Monitor(文件改动监视器)、Manual Trojan Scan(手动扫描特洛伊）。在Automatic Trojan Scanner选项下有3种扫描方式，你可以根据需要选择，而Scan Interval表示扫描的间隔时间，以秒为单位，数值越小扫描频率越高，当然占用的资源也越多；File Change Monitor则可以监视你所选定的文件及注册表，一旦这些文件发生变化，LockDown2000就会弹出一个对话框（如图5），你可以根据自己的操作选择Undo Change（不作改变）或 Do Nothing（接受改变）；Manual Trojan Scan则可以选择响应的路径进行操作，如果你愿意以时间换取安全的话，Scan Sensitivity（扫描敏感度）可以调到最高。

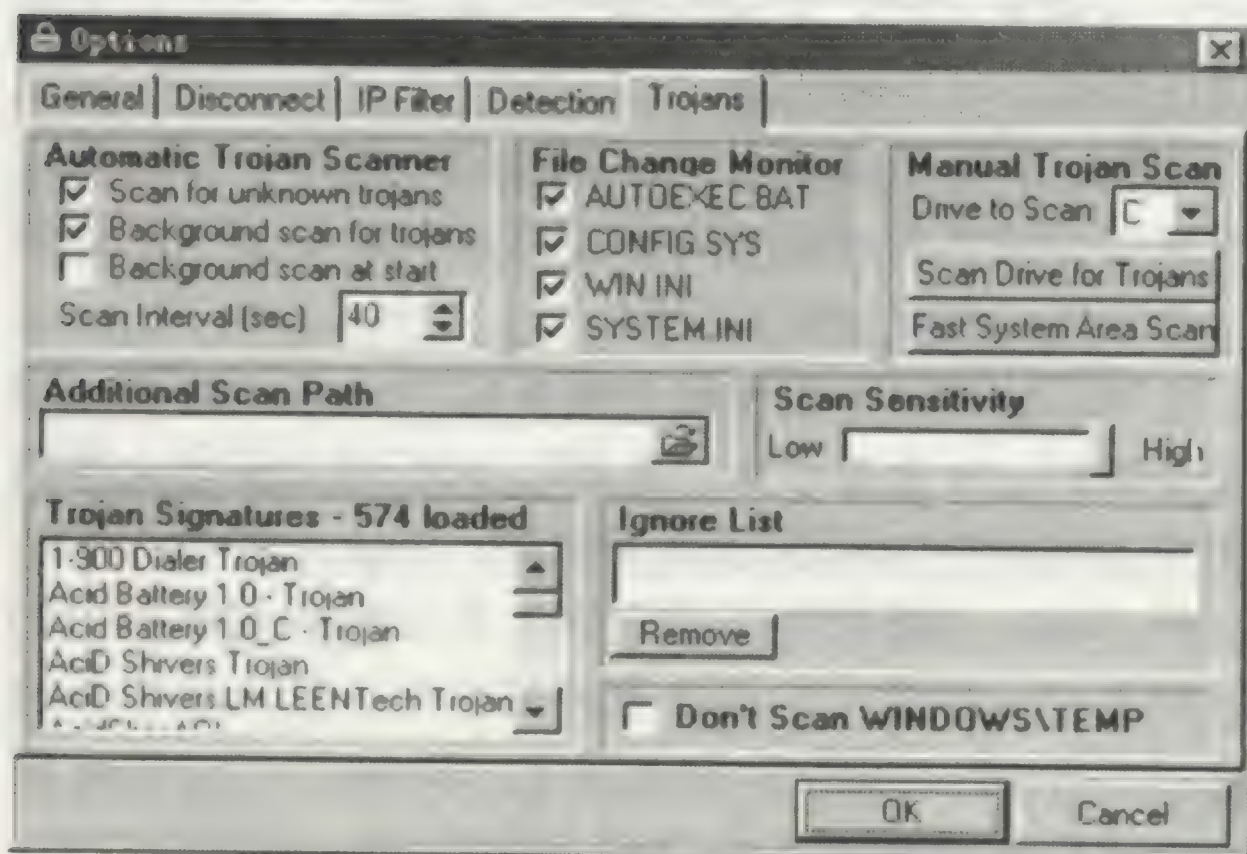


图 4

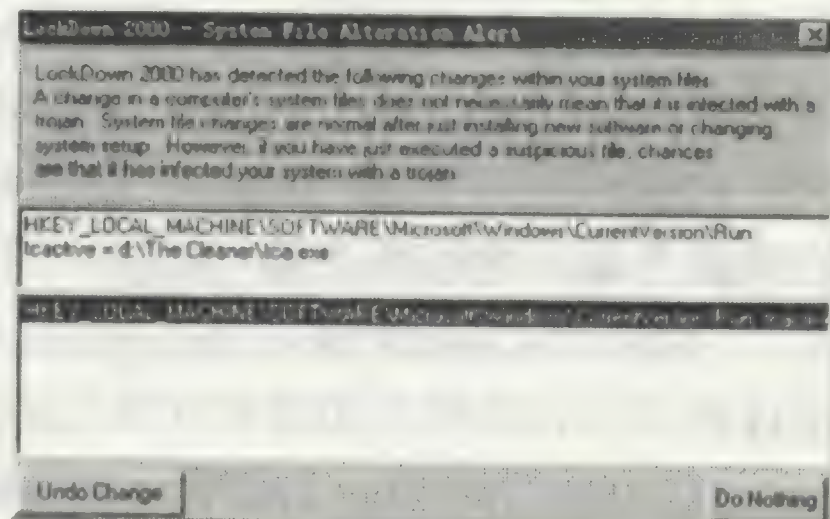


图 5

〈二〉点击Options即出现如图6所示的界面。

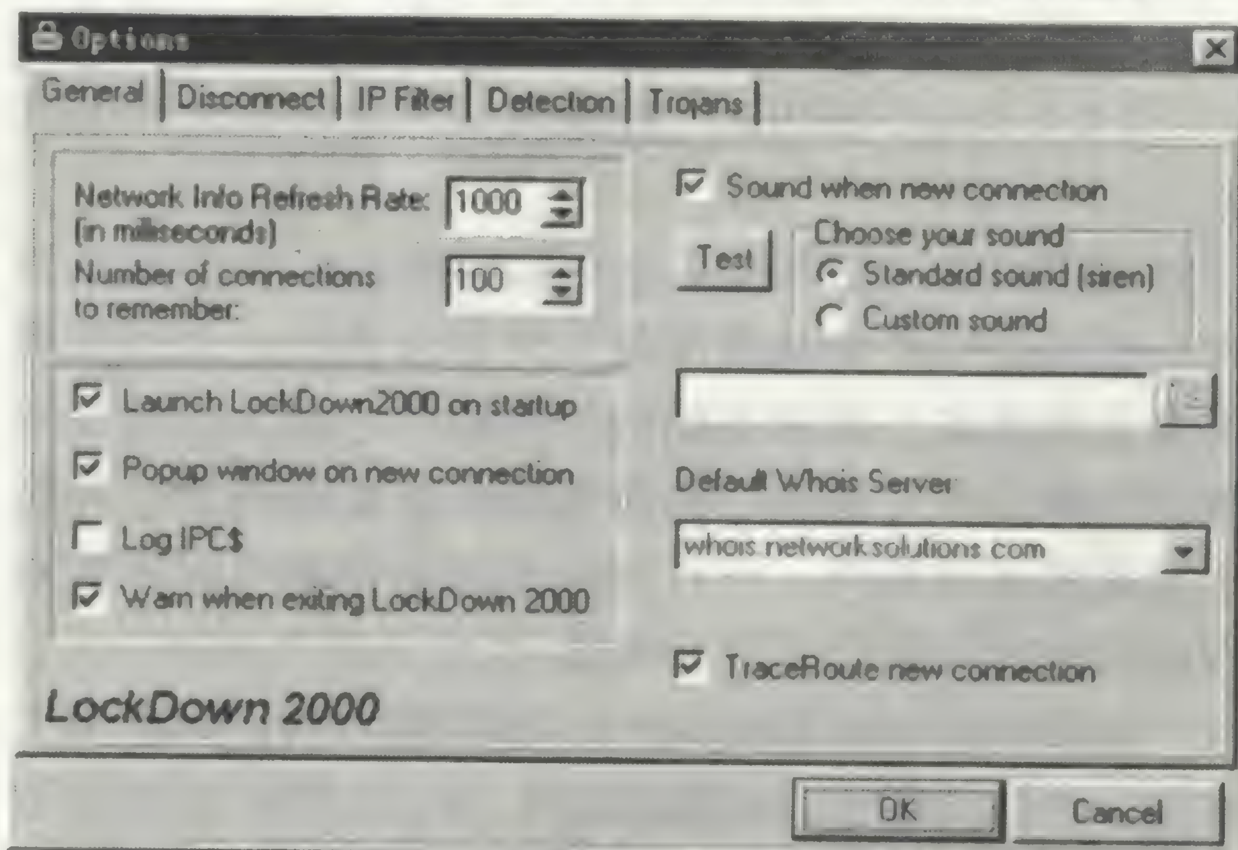


图 6

1. General(一般设置)：

该设置包括以下几个方面最基本的设置：

<1>Refresh Rate(网络信息刷新率)：刷新率表示刷新或断开网络连接所用的时间，值越低就越安全。

<2>Number Of Connections To Remember：保存以前连接的网络用户数目。

<3>Launch LockDown On Startup：启动系统时自动运行。

<4>Popup Window On Connection：当有连接时弹出对话窗口。

<5>Log IPC $：Inter Process Communication（内部过程通信）的简称，用于计算机间进行信息交换。

<6>Sound Configuration：提示声音设置。当有人

企图闯入你的计算机时，有3种警告声音方案可供选择。

<7>Warn When Exiting：退出LockDown 2000时提示。

<8>Default Whois Server：反追踪黑客时所使用的在线服务器，这些服务器可提供一定帮助。

<9>Trace Route New Connection：可以追踪任何企图连接到你计算机的黑客的IP地址。

2. Disconnect options(断开连接设置)：

如果有人企图通过网络与你连接时，你就要注意了，因为这些人并非都是怀着善意的。当LockDown 2000检测到远程的连接时，你可以根据具体情况来选择：

<1>Disconnect all：断开所有的连接。

<2>Disconnect list：只断开在你列表中已记录的不怀好意的来者。

<3>Disconnect Off：不做任何断开，如果来者是黑客，恭喜，恭喜！你的本事比侵入者还大了。

3. IP Filter:对某些不安全的IP地址进行过滤，将其隔离在外。

4. Detection Options(检测设置)：

LockDown 2000有3种检测与你计算机连接的方式。

<1>Detect Trojan Connection Attempts，将监视是否有人想用特洛伊木马程序侵入你的计算机。当它发现黑客企图从某一端闯入你的计算机，它马上识别和提醒你发现有非法连结。但该选项并不会检测你计算机上已有的木马程序，它仅仅会根据已知木马程序的入侵端口进行判断是否有入侵者。

<2>ICQ Nuke Protection，如果你在自己的电脑上安装一些具有服务器功能的软件，如ICQ等，它将会透过开端口的方式允许其它的机器连结到你的电脑上，但如果遇到网络黑客的话，这可成了他们入侵你电脑的最佳途径。LockDown 2000的这个功能可以监视端口的一举一动，限制你的电脑可以提供的端口数目，这样黑客也就没办法在你的电脑上偷偷开个后门了。如果你没有使用ICQ这类东西，就没有必要选择该项。

<3>Nuke Protection，功能和第2种相似，也是通过监控端口来阻止黑客的企图。虽然它并不如防火墙一般可以做到最完善、有效阻挡所有的入侵动作，但是它却能够有效防止其它连结到你电脑上的机器使用你未开放的端口，这样，你被黑客入侵的机会也就大大减少了。

如果你在使用这些选项导致上网时浏览器频频出错时，可以去掉一个或两个选项来解决。

〈三〉Logs（记录）

想知道自己的计算机是否遭到恶意的入侵及入侵的具体情况吗？点击Logs图标，你的计算机在网络上的遭遇便一览无遗。这个记录文件也可以保存为另一个新的文件或者删除文件的部分内容。

三、ZoneAlarm

这是由Zone Labs出品的一个免费的网络安全软件，其主要目的是应用其防火墙技术控制通过互联网与你计算机产生关系的程序的种类与数量。尽管ZoneAlarm并不具有扫描与清除木马程序的功能，但你可以通过它掌握在你上网时各种程序的运行情况，如果你觉得某个东西不安全，完全可以禁止它与外界发生联系，这样的话，我想即使是最厉害的黑客程序也不会起任何作用了。ZoneAlarm的最新版本为Release 2.1.25，可以在http://www.zonelabs.com处下载，大小约为1.6M。ZoneAlarm目前是免费的，在安装过程中会要求你输入一些个人信息，如果你想下载升级程序或者获得有关Zone Labs的消息，一个有效的E-mail地址是必需的。ZoneAlarm的运行界面视觉效果看起来很不错（如图7），共有5个配置图标，分别为ALERTS（警告），LOCK（锁定），SECURITY（安全），PROGRAMS（程序），CONFIGURE（配置）。

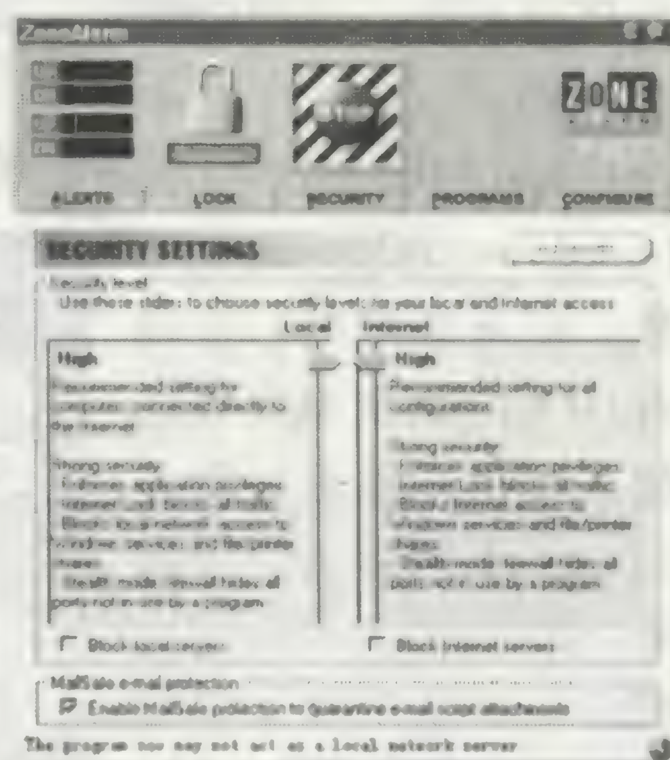
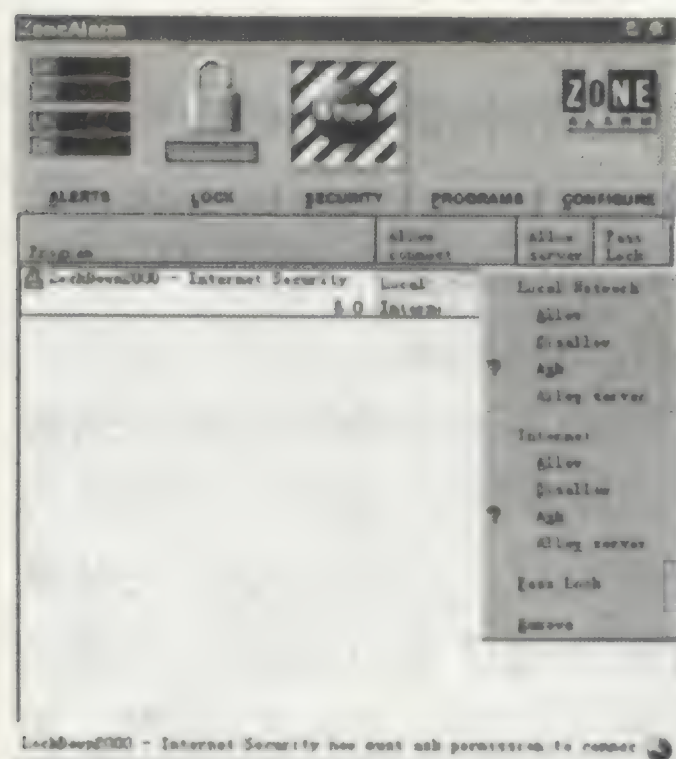


图 7

ALERTS可以让你及时了解各种可疑信息，与Lockdown类似，如果其它计算机试图进入你的电脑或者传送信息包时，会弹出一个对话窗口，显示如下信息：日期和时间；来者的IP地址和端口；目的地的IP地址和端口；传输协议。

LOCK则是确定与互联网联结和断开，在这里，你可以设定多长时间没有数据交换就断开连接及让通过你认定的程序访问互联网。

SECURITY可以设定与局域网和Internet连接时的安全级别，分为高、中、低3级。对于通过拨号上网的用户，可以将Local的级别设为中，Internet的设为高，这样的话，你既可以正常上网，在你接入互联网时你电脑所有未被使用的端口都将被屏蔽，别人也不可能通过某个端口遥控你的机器了。同时，在该项设定中，你还可以隔离带有VB脚本附件的E-mail的攻击。


图 8

带有这种附件的E-mail并不安全，而且对一般的网友来说，这种E-mail是相当可疑的，像最近流行的“爱虫”病毒即是此例。需要注意的是，ZoneAlarm仅仅会对此类邮件提出警告，你最好用其它的杀毒软件来清除。另外，ZoneAlarm也只对带有VB脚本附件的E-mail有效，对其它的如Java等无效。

Programs提供一个直观明了的在你上网时可以运行的程序，在这里，你可以通过鼠标右键定义程序运行的范围（如图8）：是局域网还是整个互联网，抑或是根本不让它运行。

Configure使你能调整程序的一些基本情况，诸如启动，自动升级等等。

四、天网防火墙个人版

笔者一直试图在本次比较中找一个国产的反黑软件，通过努力，终于发现了天网防火墙个人版1.01。该软件是一套给个人电脑使用的网络安全程序，它可

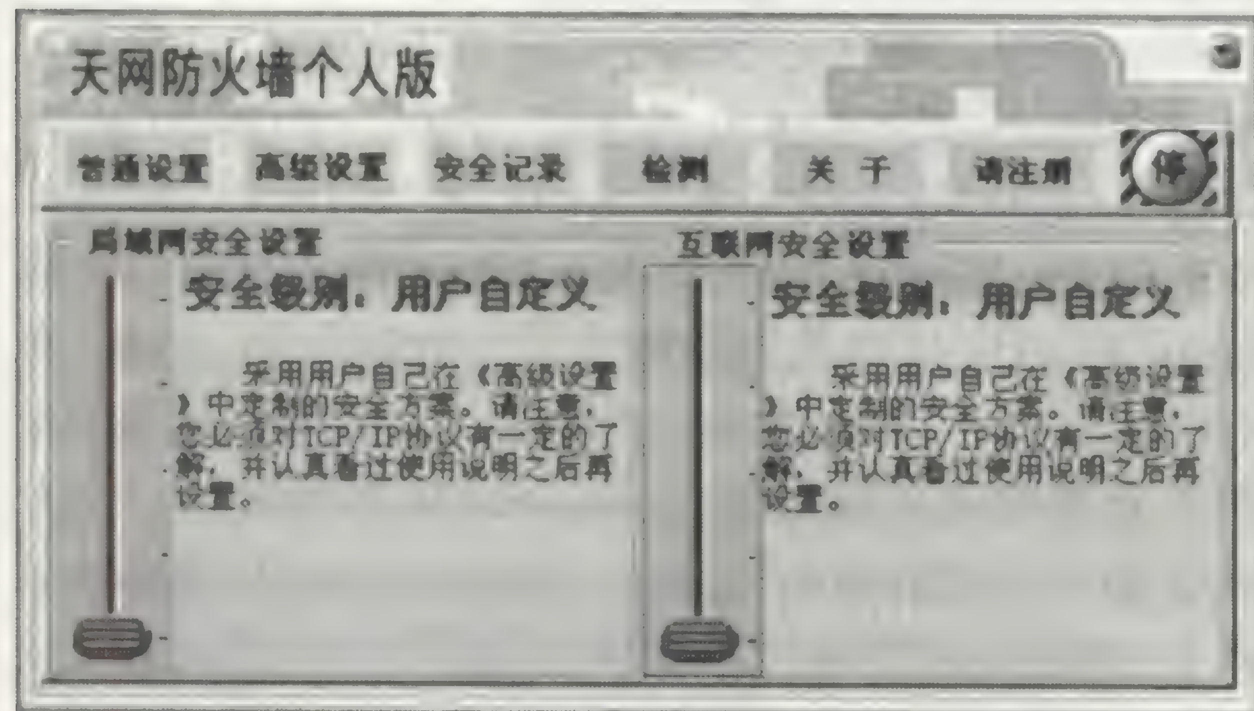


图 9

以帮你抵挡网络入侵和攻击，防止信息泄露，并可与其网站（WWW.SKY.NET.CN）相配合，根据可疑的攻击信息，来找到攻击者。天网防火墙个人版1.01为全免费的，大小约700kB，可以在其网站下载，同时可以免费注册。据称注册天网防火墙个人版的用户，将会直接免费成为即将推出的“天网安全电子邮件”的用户。但到目前为止，笔者仍然未得到这方面的消息。

天网防火墙个人版可根据不同的网络状况，灵活设置不同的安全方案，最大限度地保护电脑免受网络上的攻击。天网防火墙启动后，界面十分简单（如图9），如果你不熟悉网络，那你可以采用普通设置；如果你是网络专家，那么你也可以自己使用高级设置。

1.普通设置

<1>安全级别：极高

这种安全方案是最安全的，但也是限制最多的，因为在此方案中，电脑与网络完全断开了，没有人可通过网络访问到你，但是你也无法访问网络。当你由于要离开电脑一段时间，但又不想关机时，就可以通过这种方案保护电脑。

<2>安全级别：高

这种安全方案很安全，可以用浏览器访问WWW，但ICQ、OICQ等软件无法使用，类似于FTP的服务程序也无法使用，因为这时所有端口的服务都关闭了，别人无法通过端口的漏洞来入侵你的电脑。而且就算是你的机器中有某种特洛依木马的客户端程序，也由于不会受到入侵者的控制而激活。

<3>安全级别：中

这种安全方案也比较安全，别人无法用端口扫描器来扫描你的机器是否有什么端口处于开放状态。你可以使用mirc、ICQ、OICQ等软件，以防止别人通过冰河、BO等特洛依木马的客户端程序控制你的机器，并且阻挡了某些常用的蓝屏攻击和信息泄露问题而不会影响其他网络软件的使用。

<4>安全级别：低

这种安全方案是限制最小的，代价是可能会受到某些端口攻击，但还是阻挡了某些常用的蓝屏攻击和信息泄露问题，别人无法用PING命令来探测你的机器，不会影响其他网络软件的使用。你可以在这种方案下使用各种网络工具。

<5>用户自己定义

这种安全方案是最灵活的，但要求使用者对TCP/IP协议有相当的了解，你可以自己针对局域网和互联网来指定不同的安全方案。

对拨号网络上网用户，可以根据在互联网中的日常操作来设置。

操作	互联网安全设置	局域网安全设置
只访问WWW和mirc	高	低
使用ICQ或OICQ	中	低
安装了FTP等服务器	低	低

2.高级设置

高级设置页面中分为本地网和互联网两部分，其中包含了一些TCP/IP协议的复选框。

与网络联接：正常时表示与网络之间保持着连接，但网络操作受到其他规则限制；关闭时表示与网络之间的连接已经完全断开，就好像拔下了网线，所

有的网络操作都不可进行。

ICMP：关闭时，即别人无法用PING的方法来确定你的存在，但不影响你去PING别人（看来有人高兴了）。由于ICMP协议现在也被用来作为蓝屏攻击的一种方法，而且该协议对于普通用户来说，是很少使用到的，建议关掉此功能。

IGMP：IGMP是用于组播的一种协议，对于MS Windows的用户是没有什么用途的，但现在也被用来作为蓝屏攻击的一种方法，建议关掉此功能，关闭后不会对用户造成影响。

TCP监听：关闭时，机器上所有的TCP端口服务功能都将失效。这是一种对付特洛依木马客户端程序的有效方法，因为这些程序也是一种服务程序，由于关闭了TCP端口的服务功能，外部几乎不可能与这些程序进行通讯。而且，对于普通用户来说，在互联网上只是用于WWW浏览，关闭此功能不会影响用户的操作。但要注意，如果你的机器要执行一些服务程序，如FTP SERVER，HTTP SERVER时，一定要使该功能正常，而且，如果用ICQ来接收文件，也一定要使该功能正常，否则，将无法收到别人的文件。另外，关闭此功能后，也可以防止许多端口扫描程序的扫描。

UDP监听：关闭时，机器上所有的UDP服务功能都将失效。不过好像通过UDP方式来进行蓝屏攻击比较少见，但有可能会被用来进行激活特洛依木马的客户端程序。注意，如果使用了ICQ或OICQ，就不能关闭此功能，否则，将无法收到别人的ICQ信息。

NETBIOS：失效时，机器上所有共享服务功能都将关闭，别人在资源管理器中将看不到你的共享资源。注意：如果在失效前，别人已经打开了你的资源，那么他仍然可以访问那些资源，直到他断开了这次连接。如果在局域网中，而且网络设置中还有IPX，NETBUEI网络协议，那么局域网中的其他机器还是可以用这些协议来访问你的机器。

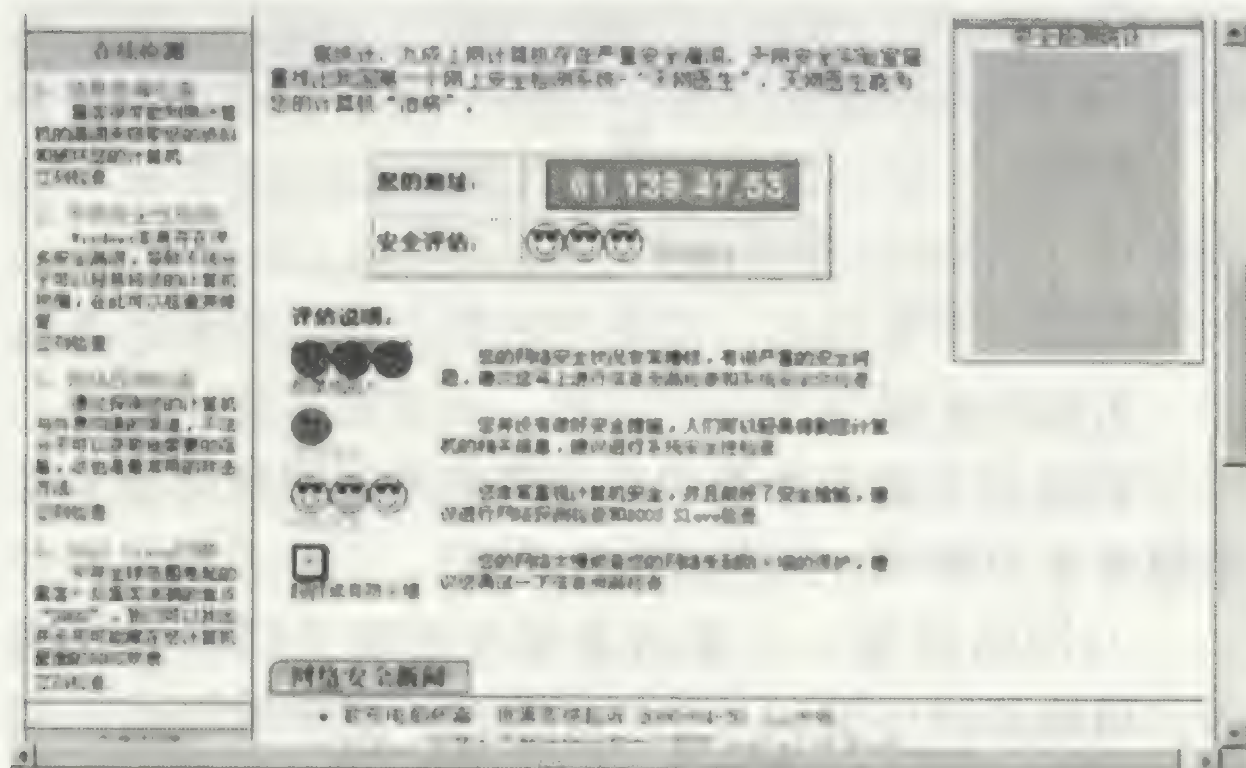


图10

3.紧急按钮

如果按下了该按钮，那么与网络之间的连接将马上完全断开。在怀疑受到某些不明攻击时，比如好像有人在控制你的机器，可以通过这种方式保护你的电脑，在确认没有问题后，再开放网络。

当防火墙收到你在安全规则中拒绝接受的数据包时，屏幕右下角的图表会闪动（防火墙会根据设置的安全级别来判断数据包的可疑性，并拦截掉这些可疑的数据包），并且防火墙还会把这些数据记录下来，你可以双击闪动的图标，进入安全记录的界面中。如果你对这些数据不了解，可以按客户服务中心键去其网站得到解释和建议。

注意，被拦截掉的数据包不一定是攻击数据包，而且，就算是攻击数据包，你也可以放心使用，因为它们已经被拦截掉了，不会对机器有什么影响。

除此之外，天网防火墙还提供在线检测，你只要进入其网站进行系统安全的检测（如图10）。在这里，你可以获得非常直观的关于你机器安全状况的信息，并可以得到一些在线帮助。这与前几种软件相比，该功能不能不说是相当令人满意的。

五、SyShield

光听名字就知道它是干什么的了。系统盾牌，没错，SyShield的目的就是要在黑客和你之间建立起一道坚固的防线，使你免受居心叵测之人的暗算。其最新版本为V1.1，大小为1.7MB，可在http://www.sygate.com/处下载。SyShield和IE, Netscape WS_FTP , CuteFTP, NetMeeting, ICQ及众多的网络游戏如Diablo, Quake Ⅱ 等完全兼容，支持Windows 95/98 和 Windows NT 4.0。值得一提的是，在安装完SyShield后，它会要求你连接到Internet以便检测你的连接方式，如果你没有进行这一步，SyShield将不能正常工作。一旦安装成功后，你就可以通过配置SyShield的级别来达到不同的保护程度。在SyShield中共定义了5种级别：Ultra High Security Level（极高安全）：关闭所有的端口和协议，也就是完全隔绝与Internet的联系；High Security Level（高度安全）：对来者关闭TCP端口和UDP服务功能，但一旦如果你需要使用这些端口（如使用FTP），SyShield会自动将其打开，过后再自动关闭。在这种模式下，你可以使用浏览器，FTP和电子邮件收发软件；Medium Security Level（中度安全）：打开所有的协议和大多数端口，如果你爱在网上玩游戏，这就是必需的；Low Security Level（低度安全）：如果你要上新闻组或者你的机器够酷，想把它作为服务器，就选它吧；Disabled（不工作）：与没

装SyShield的效果是一样的。这5种模式可以在SyShield的“Tools”、“Settings”或者右键单击任务栏SyShield图标，在菜单中选择“Settings”后出现的选择框中（如图11）中配置，High Security Level是默认选项。在这个选择框，你还可以具体情况具体对待，对SyShield进行高级配置，现分述如下：

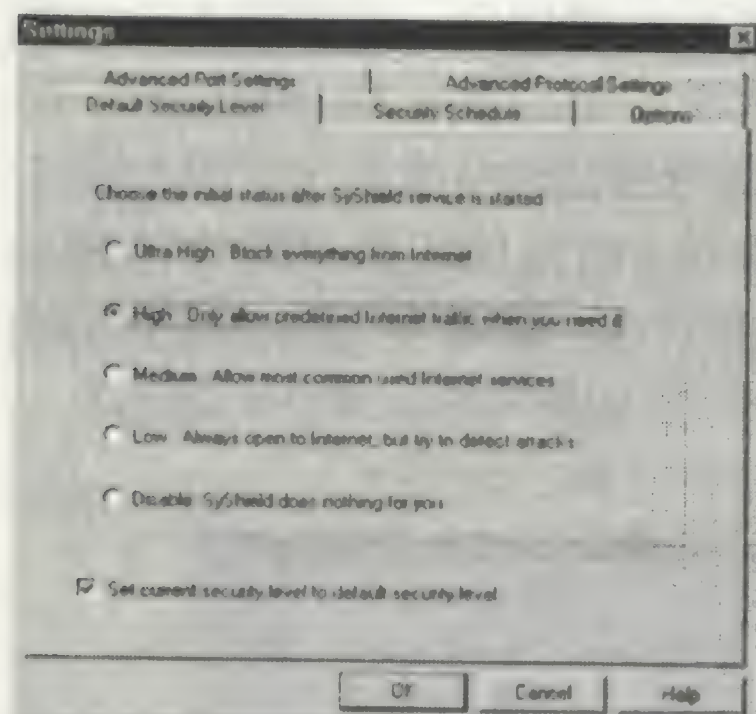


图11

1. Security Schedule（安全计划）：设定Ultra High Security Level起始时间。在设定的时间结束后，会自动转到默认选项High Security Level，你可以通过它控制上网时间（如图12）；

2. Options（选项）：设定访问SyShield的密码，是否随Windows自动启动及记录文件的形式（简要还是详细）；

3. SyShield Advanced Settings（高级设置），包括Advanced Port Settings（高级端口设置）和Advanced Protocol Settings（高级协议设置）；

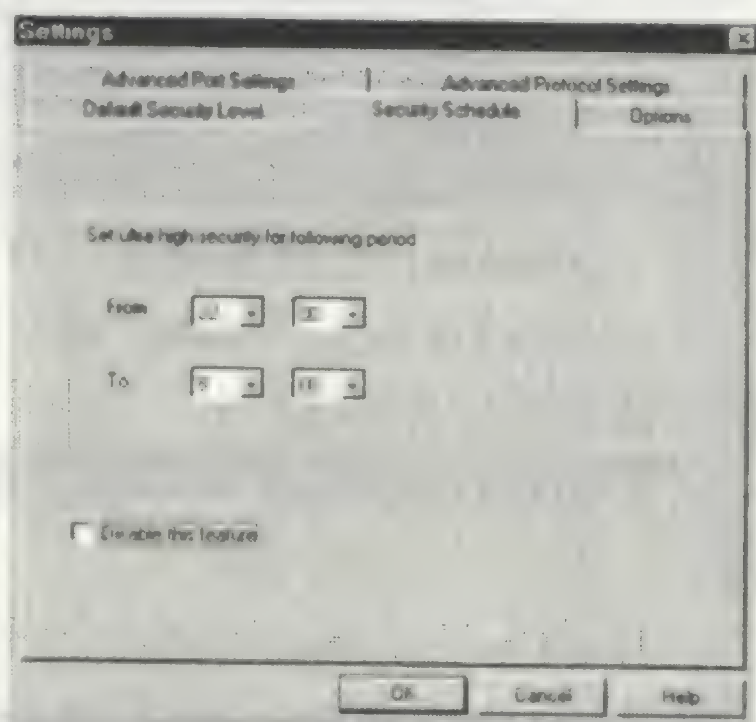


图12

<1>Advanced Protocol Settings：如果你觉得SyShield定义的安全级别开放的协议不能满足需要的话，可以在这里随心所欲地把所中意的协议打开（如图13），当然前提条件是你必需对这些协议相当了解；同时你还可以选择是否关掉ICMP，默认是关掉；

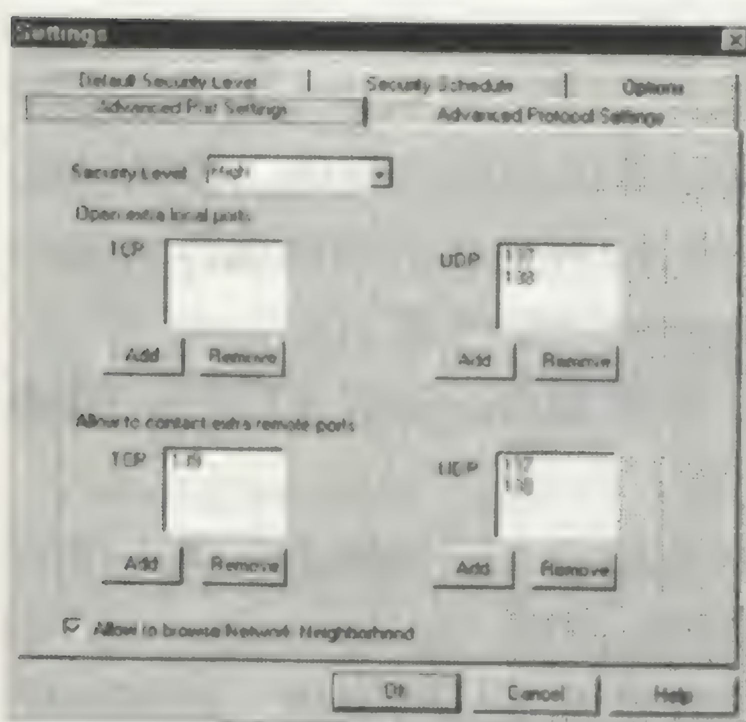


图13

<2>Advanced Port Settings：（如图14），可以改变UDP和TCP端口的开放情况，建议高级用户才使用。

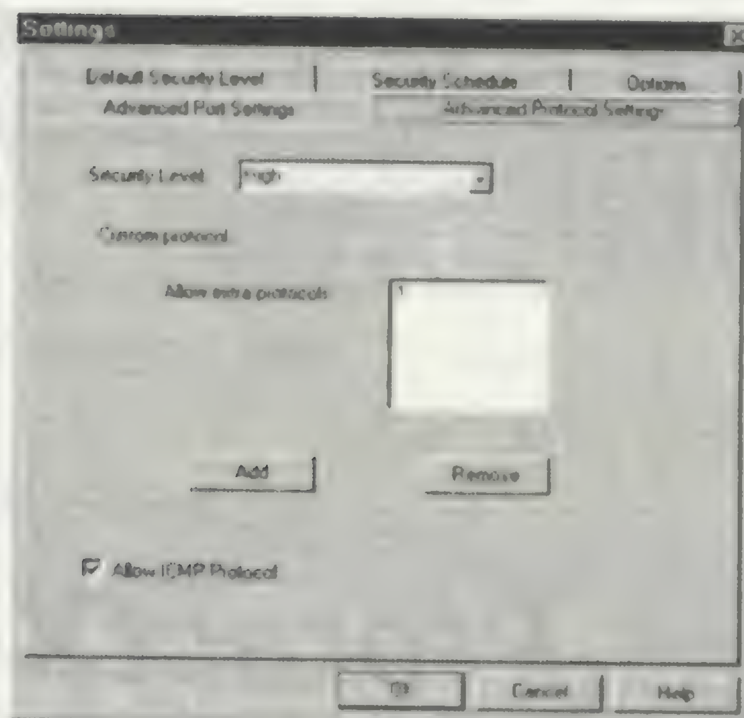


图14

SyShield还提供了非常实用的Log（记录）文件，每个文件都包含以下内容（如图15）：

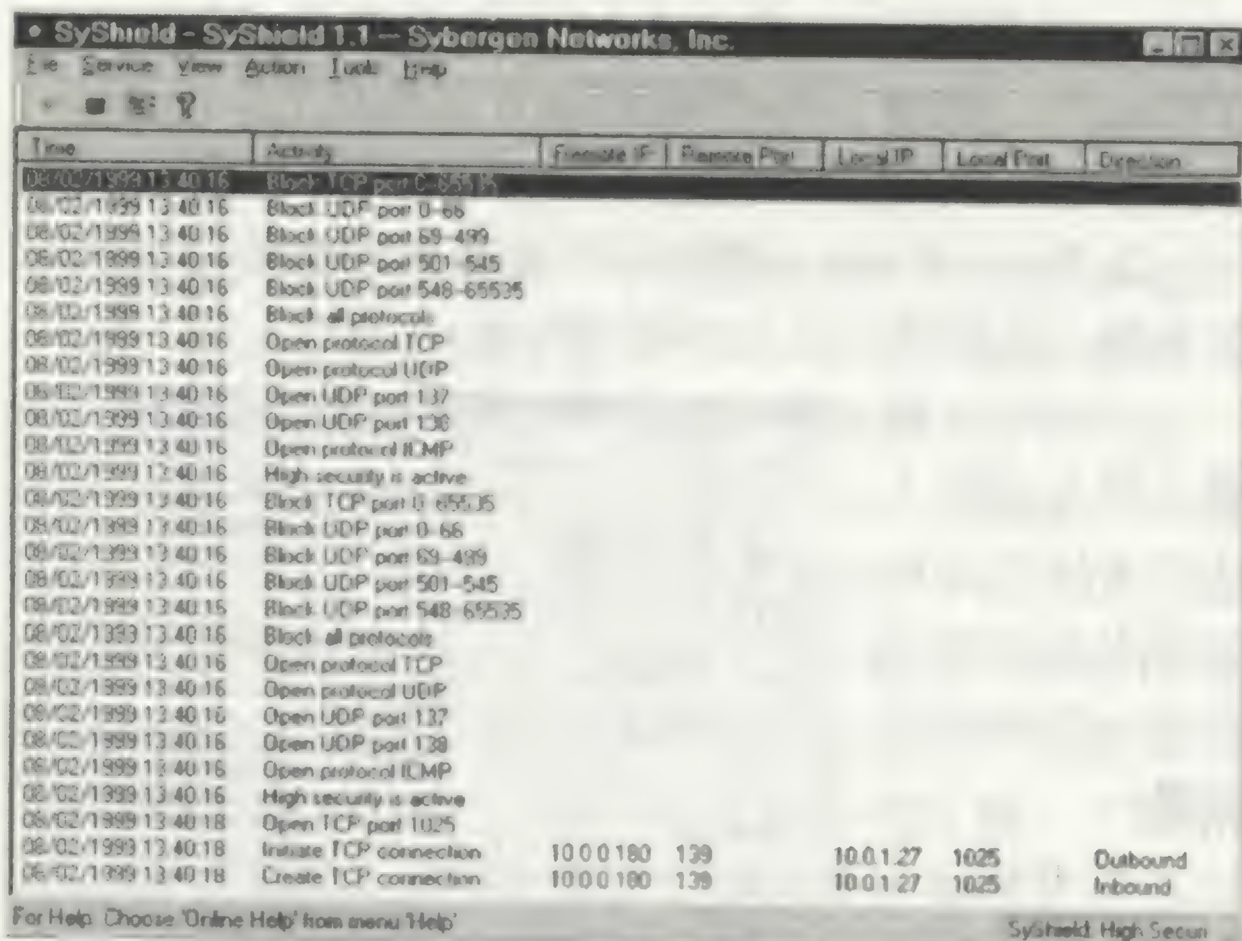


图15

①Time：开始运行的时间；

②Activity：对运行的描述；

③Remote IP：远程计算机的IP或主机名；

④Remote Port：远程计算机的端口；

⑤Local IP:本地机的IP；

⑥Direction: 数据的流向，接收或发送。

六、ProtectX

ProtectX是一款能在Windows95/98/2000/Millennium（这可是唯一明确表示支持微软新操作系统的）下运行的软件，主要目的是锁定试图连接你机器的行为。假如任何人尝试入侵连接到你的电脑，ProtectX即会发出声音警告并将入侵者的IP地址记录下来。ProtectX大小为2.7MB，可在http://www.plasmateksoftware.com处下载。

安装完毕后，ProtectX会在任务拦生成一个类似水雷的图标。启动后，会出现如图16的界面，在左下角，共有4个图标，分别为Whois，Trace Route，Ping，

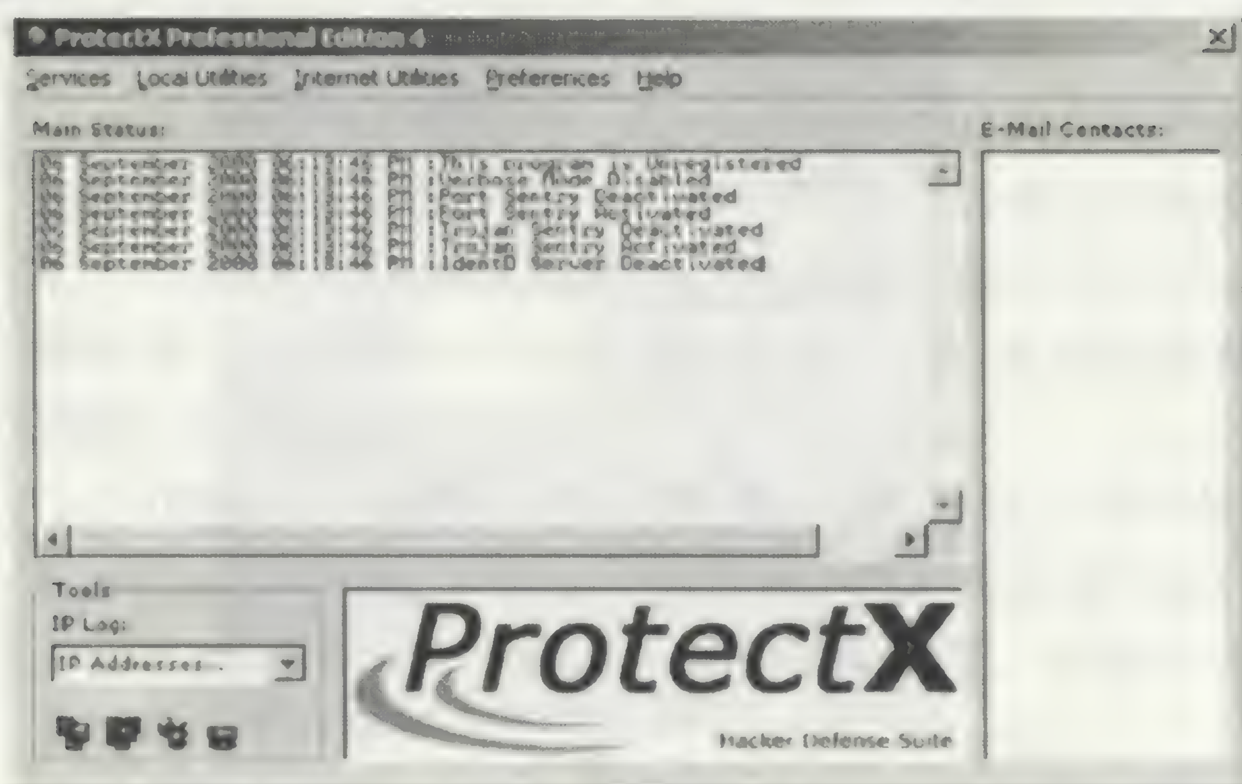


图16

Reverse DNS。一旦有人尝试入侵你的电脑，他的IP地址就会表现在上方的IP Log框内，如果其中带有E-mail地址，这个地址会被自动加入到右方的“E-mail contacts”，这时，这4个图标就发挥作用了。

1. Whois：查找入侵者ISP的具体情况；

2. Trace Route：查找与你计算机进行信息交换的服务器，这有助于定位黑客的位置；

3. Ping：能够了解入侵的人已经连接上你的电脑多长时间并能进一步确定其位置；

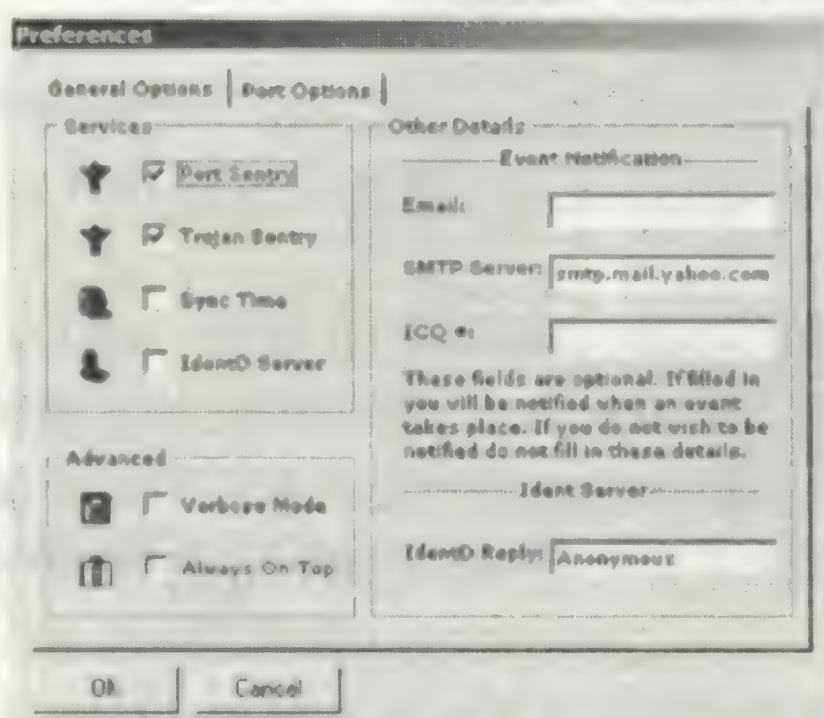


图17

4. Reverse DNS：将数字形式的IP地址转化为可以明白的字母形式，如将204.71.200.245 转化为yahoo.com。

ProtectX在安装时就已针对普通用户配置好了，如果你还愿意选择，点击“Preferences”、“Options”就会出现如图17的选项：

1. General Options（一般设置）：

<1>Port Sentry：端口监视。随时随地监视你打开的端口，一旦有人利用这些端口入侵，会及时提醒你；

<2>Trojan Sentry：特洛伊木马监视。一旦发现入侵程序，你可以轻松地将其移除；

<3>Sync Time：同步时钟。通过ProtectX网站每15分钟校准一下你计算机的时钟，据称对系统没有任何影响，不过看来用处不大；

<4>IdentD Server：IdentD服务器，在你的机器上运行一个安全的服务程序。对普通用户没什么实际意义，建议关掉。但如果你在使用聊天室出错时，有时打开它能解决问题。

在底下的“Advanced”的选项是针对通过诸如电缆与Internet实现无间断连接的用户，对使用Modem或ISDN的用户可以不加选择。在“Other Details”中，如果你想ProtectX在探测到特洛伊木马或有人试图入侵时用电子邮件通知你，添一个有效的E-mail地址和相应的SMTP；如果你在使用ICQ，那还可以让ProtectX用ICQ通知你，在“ICQ #”后的框中填入ICQ号就行了。

2. Port Options（端口设置，如图18）

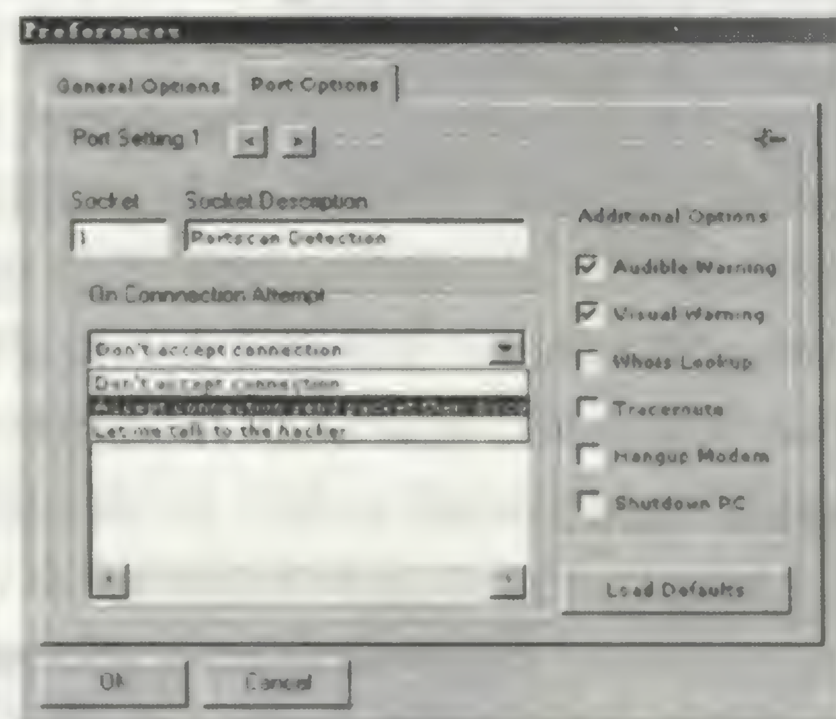


图18

<1>Socket：也就是端口，与Port同义；

<2>Socket Description：端口描述，能了解具体的端口被用作什么用途；

<3>On Connection Attempt：连接选项，共有3种情况：

Don't accept connection——不接受连接；

Accept connection, send packet then disconnect——接受连接，让入侵者连接你的电脑，但他一旦发送信息包则断开连接；

Let me talk to the hacker——与黑客对话，能在安全的情况下反客为主，告诉黑客他的入侵已被发觉，吓吓胆小的肇事者真的不错。

以上配置可以通过点击“Port setting1”右方的“<”和“>”来了解端口具体分配的程序，并可对这些程序运行的端口进行上述3种情况的灵活选择。

<4>Additional Options（附加设置）

Audible Warning：声音警告。当有入侵时，用声音（默认为气笛声）报警；

Visual Warning：可视警告，在屏幕上闪现入侵信息；

Whois Lookup：追踪黑客连接的详情，能够查找到对方的ISP；

Trace Route：查找与你计算机进行信息交换的服务器，这有助于定位黑客的位置；

Hangup Modem：一旦ProtectX探测到你电脑的端

口被访问就自动断开Modem；

Shutdown PC：比Hangup Modem还狠，一旦电脑的端口被访问就自动关机；

Load Defaults：载入默认值。

另外，ProtectX还提供了强大的分析能力，通过这些分析，你能进一步确保你的机器在没有连接上Internet时就是干干净净的，免得到时候弄个手忙脚乱。在图16的界面中，共有2个选项：Local Utilities和Internet Utilities。

1. Local Utilities

<1>File Analysis：文件分析，主要用来检查一个文件是否安全。它能给出该文件的详细信息，如大小、最后更新时间、最后访问时间、循环冗余码校验（CRC）是否通过等；同时，它还提供了提取文件代码的能力（如图19），如果你提取文件后，发现有诸



图19

如“Subseven Trojan”之类的字符串，那你就要小心了，很有可能这文件就是一个木马程序；

<2>Executable Infection Check：检查Exe和Com文件。如果这些文件已被改变，强烈建议你用杀毒软件扫描一下；

<3>Process Manager：功能非常强大的进程管理器（很多木马程序运行时都可在进程表中看到）。如图20，Process Manager启动后，上方的“running process”表明当前已运行的程序，下方的“Threads”表明某个程序运行时调用的其它文件，如果你复选了“Scan process for virii”和“Scan Threads for virii”，ProtectX

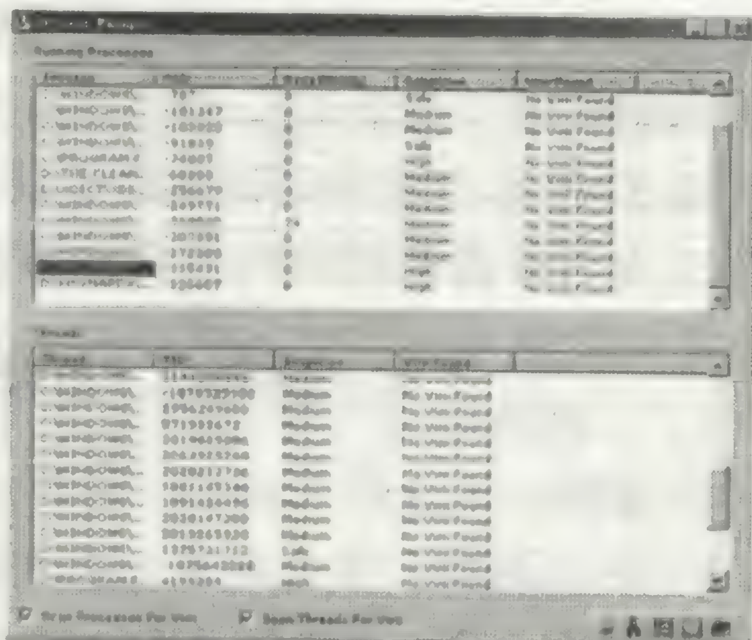


图20

将会对这些文件进行全方位的检查。在右下角的5个图标分别表示Refresh（刷新，重新读入进程信息）、Scan virii（查毒）、Terminate process（中断进程内的某个文件）、Terminate process and delete file（中断进程内的某个文件并将其删除）、Copy to log（将结果复制到log文件）。

2. Internet Utilities

<1>Sync Time Now：立即进行时钟校准；

<2>Simulate Hacker：检验ProtectX是否能正常工作。通过模拟黑客从端口1入侵你机器的过程，如果ProtectX工作正常，你应能得到相应的警告，如果你重装或重新配置了ProtectX，最好检验一下；

<3>Internet Statistics：以表格形式统计所有的连接信息。

七、IP搜索客

其实IP搜索客不是一个反黑软件，它仅仅根据对方的IP地址查到它的位置和ISP。本来不想把它列入其中，但考虑到上面介绍的软件查找ISP的局限性，故将其算作反黑软件的一个补充。由于是国产的东东，该软件能很详细地查到对方的ISP(如:上海CHINANET(163)用户)，如果你用上面的反黑软件追踪到对方的IP地址，利用该软件就能非常轻松地找到他的ISP（如图21）。如果你有足够的证据，不妨和他的ISP联系，一般ISP对有人利用其设备进行非法活

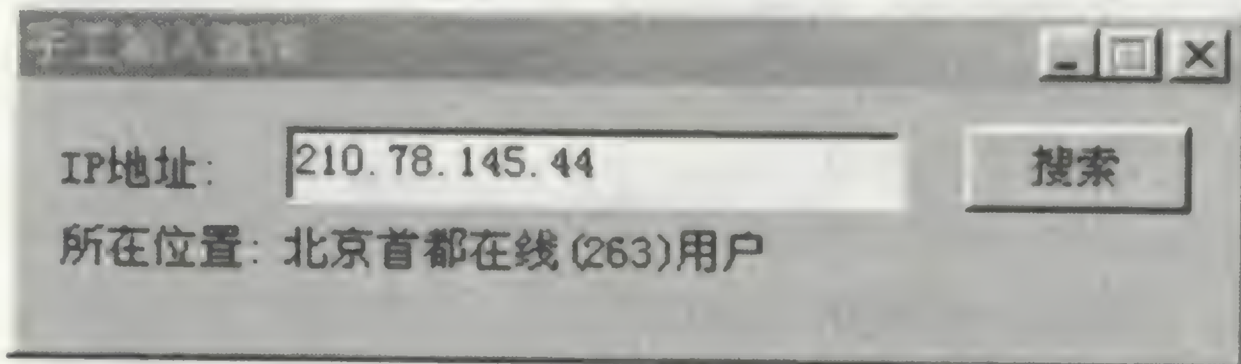


图21

动的惩罚是比较严厉的，常常会立即追查和取消该黑客的账号。IP搜索客可在http://greenstuff.363.net处下载，大小为148kB。

通过以上的介绍，相信你在反黑方面应该已经胸有成竹了吧！其实黑客并不像我们想象的那么可怕，只要你措施得力，任何黑客想要黑你一把并不是那么容易的事。但是需要提醒你的是，尽管有这么多优秀的反黑软件，但一个不可回避的事实是：反黑软件总要在相应的木马程序出现后才可能找到破解的方法，这些工具也只能作为辅助的手段。加强安全意识才是保证上网安全的必要保证，只要有这种意识，被黑的机率就会大大降低。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第10期\BBX\下。

让你的网页闪亮起来
——3款主页制作软件评测

网络学院工作室

时下流行的网页制作工具琳琅满目，多得让你不知道哪个更适合自己。鉴于这种情况我们做了此次评测，为大家提供参考。因FrontPage与Dreamweaver大家非常熟悉，本次我们未将其收录在内，而是更多地为新手考虑，选材倾向于易上手的软件。现在网页制作方法大致有这么3类：

1、模块式的建站方法

2、网页软件的制作方法

3、前两者结合的方法

因为第一种方法制作出的网页往往形式比较单调，只有区区几种模块，而第二种难度较大，使用者必须具备一定的专业技能，所以第三种制作方法现在就比较流行。这一次我们就选择了这样的3种网页制作工具：《东方网页王》、《IBM网页制作2001》、《Cutepage 2.0》

测试平台：
Win98 SE 中文+DX7.0
主板：ASUS CUBX
内存：128MB
硬盘：金钻4代20GB
显卡：nVIDIA 128 ZX
CPU：PⅢ-933EB

东方网页王

载体：1CD
出品公司：北京实达铭泰
上市日期：2000年5月12日
价格：29元

《东方网页王》对那些没有接触过网页制作的人来说是个不错的选择。用它可以在很短的时间内制作一个简单的网页。感觉上《东方网页王》有些像网页制作上的《我行我速》，功能适用，使用简单。

《东方网页王》本身提供48个网页模板，如果觉得不够还可以通过服务网站下载增加。《东方网页王》提供了一个300MB的网页制作素材库，其中包括大量的图片、声音素材和文字资源，大部分贴近生活的范围，可满足简单网页制作的需求。《东方网页王》在自动上传功能中为用户提供了免费主页空间，这就为用户减少了很多麻烦，因为既然作了主页，就应该将成果展示给世人。

我用《东方网页王》在20分钟内制作出一个个人主页，第一次上传时，需要填写个人信息。分别键入主页名称、用户名以及个人密码，然后点击“上传”。几分钟后我的个人主页就出现在“实达的所有网”上了。浏览观察效果，给我自己的感觉就是很朴实、实用。但是我想这样的网页太多了，相信不会给人留下深刻印象。



从实用角度看，《东方网页王》算是很不错的产品了。但是它目前还不能支持一些特殊格式的网页，不支持一些很流行的技术（如FLASH技术和CSS技术等）。《东方网页王》的网页模板在总体上分得不是很细，这就大大降低了模板的数量，希望在以后会有所改进。

如果你自己或是公司正需要创建一个很简单的网站，又苦于没有时间和精力，那么不妨试一试。

CutePage 2.0专业版

载体：1CD
出品公司：武汉硕思软件有限公司
上市日期：2000年6月25日
价格：98元

目前专业的网页编辑器市场上大多是国外的产品，国人都期望有一款产品像WPS那样在网页编辑器中独领风骚。于是在大家的期望中产生了CutePage。

CutePage由CutePage网页编辑器和其他组件工具组成，是一个支持所见即所得，功能强大的网页编辑器，能和其它所有的组件工具集成使用。组件工具可以在页面中加入特殊效果，当然包括硕思开发的DHTM、JAVA、APPLET、JAVASCRIP等工具，可以方便地为主页添加交互动态内容。



CutePage 2.0的安装非常简单，随着安装向导即可顺利完成。所占硬盘空间也不大，并且在安装完后在桌面上会有快捷方式，很体贴用户。

第一次启动CutePage会给人一种似曾相识的感觉，因为它的界面和微软的办公软件界面类似，几乎所有的功能都有图标表示，给人一种一目了然的感觉，看起来很亲切。

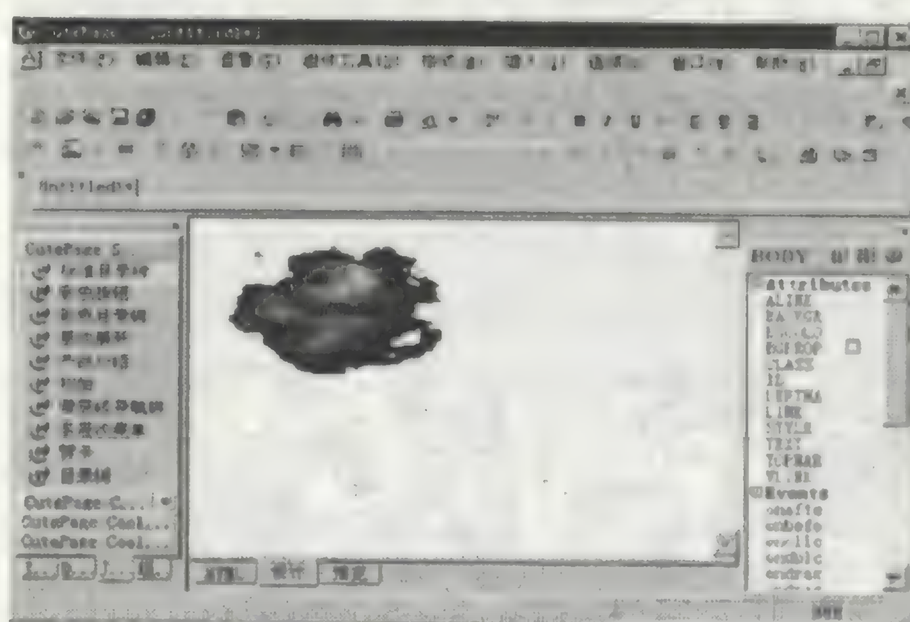
CutePage中的CutePage CoolMenu 2.5自带20余种设计模板。如果我们要制作出Java Applet弹出式导航菜单，只需点选CutePage CoolMenu 2.5模板，在里面加入链接、标签等内容即可，制作方法和过程很简单，相信大部分用户自己都可以利用向导制作出来。不过因为制作的方法不是很专业，会导致动画效果不很好，种类也不多。

在CutePage中可将动态文字和图片加入页面，也可以设定动画的层数、背景颜色、背景图像，以及文字和文字动画效果等，还可以控制每层间隔时间和文字运动速度等。这些都是有向导的，做起来比较容易。于是这样一来就使页面的动画效果变得多样，可以使人觉得很有趣味。从制作动画的方法来看，CutePage非常简单且效果显著，但是因为每一次用户自己设计都需要模板，可是区区20几个模板太少了。如果用的人多起来，大家都一样，就没趣味了。另外，如果用户在每个网页上动画加得太多结果会适得其反，限于国内网络速度，加入大量动画后，你的主页将变得异常难于打开，失去了你的本意。我试着在一个主页上放了10个动画，经过漫长的等待才在网上看到这一页。

利用CutePage中的CutePage SlidingMenu 2.5，用户可以自己完成整个菜单的制作、预览、页面插入等过程，无须编程。看起来很复杂的事，在向导一步一步的指导下变得非常容易。可以说这的确是个很好的工具，用起来感觉也不错，和国外同类产品相比，没有什么差距。

用户可以利用CutePage中的CutePage CoolButton 1.5在网页上设计按钮。使用这款插件，只需在所见即所得的窗口中拖动按钮的组件到选定的位置，拖动箭头改变它们的大小，按动图标改变它们的层叠方式即可。还可以在填表似的界面中设定每个按钮的颜色、边框、背景图像、背景音乐、链接、文字等众多属性。按钮的颜色有许许多多的渐变风格，可以创意出许多光照和立体效果：金属光泽、霓虹灯、光晕、浮雕、水晶球等等，用起来很顺手（只需要动用鼠标和眼睛），作出的图标也很好看，和现在各大网站上的图标一样，很吸引人。

CutePage中的CutePage IE4Gadget 1.0支持多种动态特效，包括会隐形的文字、日历、万年历、闪动的链接、滑动的提示、隐形的下拉菜单、打字效果、滚动的文字，鼠标感应菜单等。用户无需手工编码或掌握DHTML知识就可以做成DTHML动画效果。不过，虽然这些动画说起来有好多种，但是具体作出来以后感觉上不是很好。就拿万年历来说吧，模板的主界面是不变的，只能变一些背景和颜色，有些单调和枯燥的感觉，作出来的DHTML动画效果在我的高端测试平台上是很美丽动人的。但是我换了一台很普通的机器去看时，就觉得有点不适应，看来需要很好的平台才能有很好的表现。



CutePage自己带一个站点管理器，界面很随和。用户只要按照界面上的提示去做就可以把自己的网页传到服务器上，很方便的。

CutePage中的一些功能（CutePage CoolMenu 2.5、CutePage CoolText 1.5等等）做得非常出色，已经可以与国外的一些同类产品相媲美，而且CutePage网站除了提供这些软件的下载外，还提供了10个类型的页面模板资源。如果用户想下载这些模板，可到这里下

载：http://www.cutepage.com.cn/webpagetemplate/index.htm。

从这些强大的功能来看,用CutePage做个简单和富有个性的网页是不成问题的。

IBM网页制作2001

载体：1CD

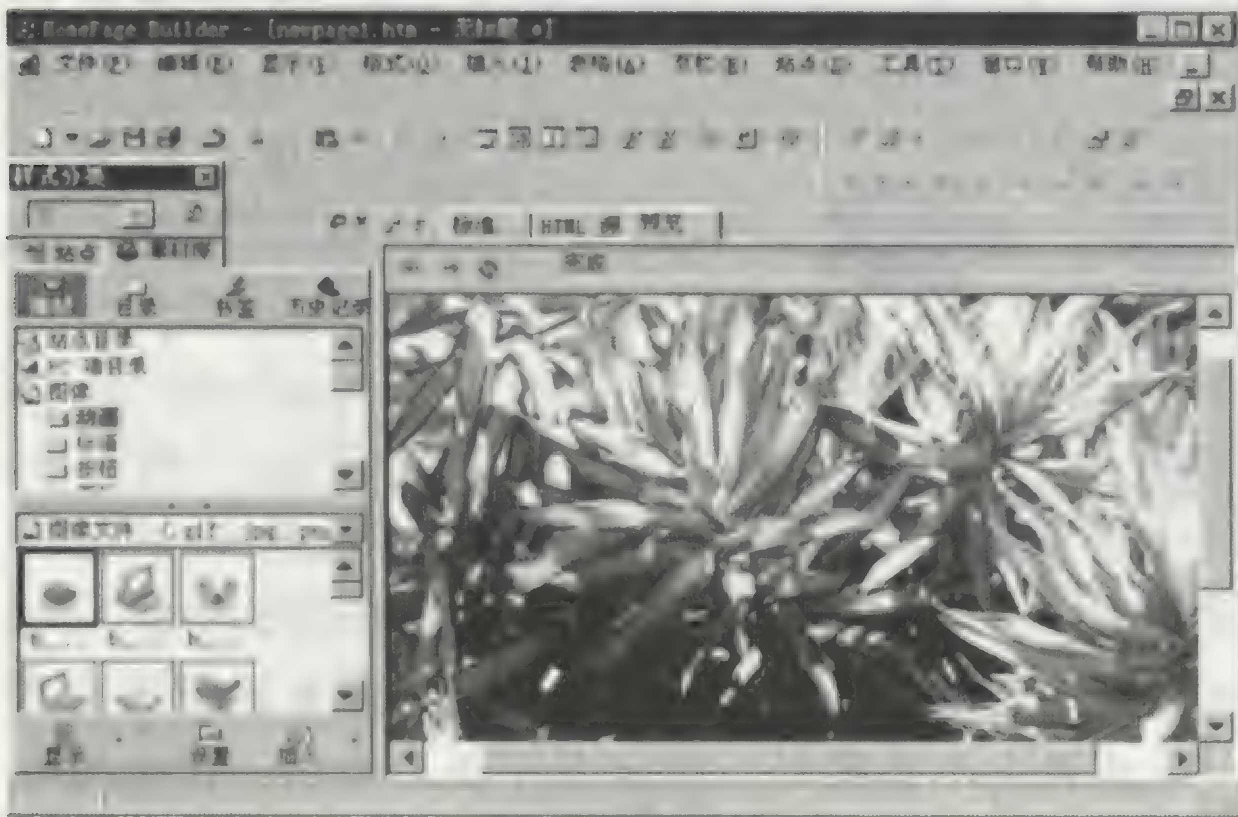
出品公司：IBM

上市日期：2000年6月28日

价格：48元

《IBM网页制作2001》的安装也很简单，具有安装向导，不过安装后所占硬盘空间有点大（最小安装方式约占70.1MB），其界面和Frontpage的界面很相似。其界面在网页制作过程中,你能以WYSIWYG模式下显示当前页面。在WEB的浏览器中预览你的网页效果,也可以随时在源代码模式下修改页面，使相关操作变得很容易。

因为IBM对外宣称，IBM网页OCR是IBM推出的最新的印刷体字符自动输入系统，不仅适合中文书刊资料,文献档案的自动输入，创建专业质量的Web页就如

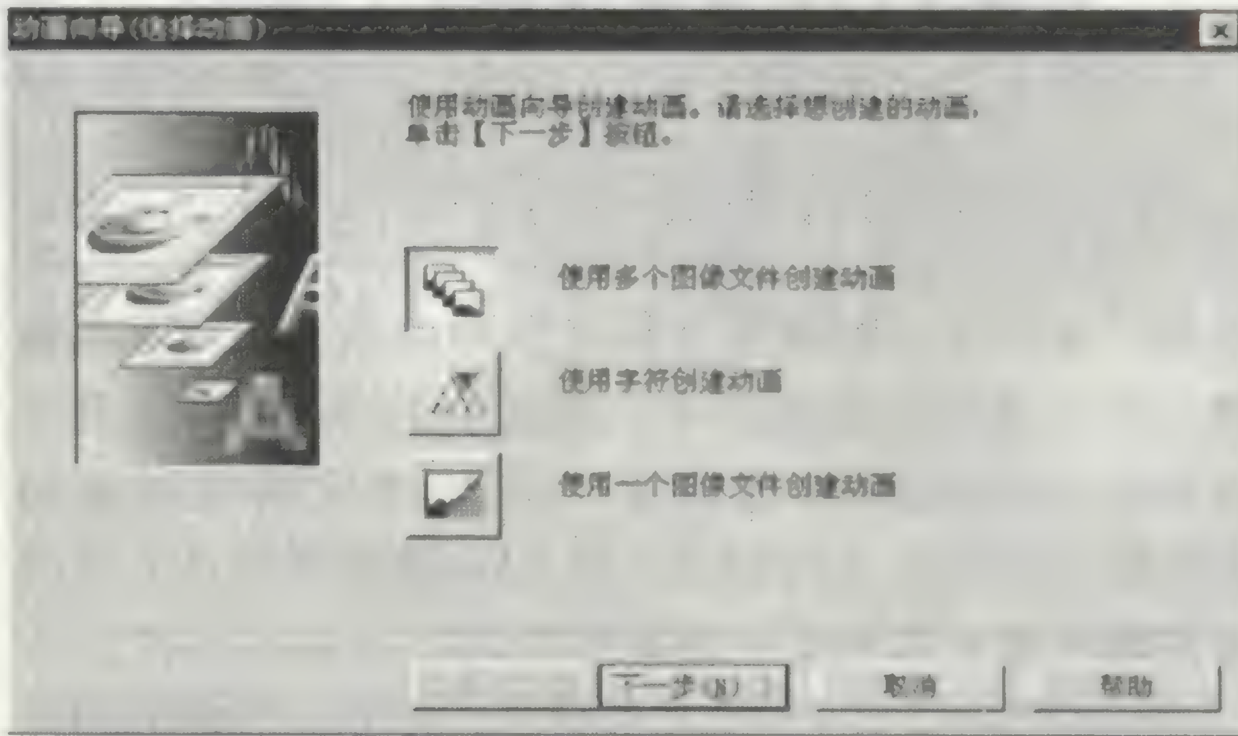


同使用字处理程序一样简单。对此我做了测试，输入了大量的中文书刊资料、文献档案，还有大量的文章，结果处理得很好。

因为使用的模板都是事先预制好的，所以使用起来比较顺手。使用IBM网页制作模板,只要依此选择模板,选择背景,选择图像,页面设置4个步骤即可生成一张网页雏形，当然因为模板的数量有限，做出的网页还是比较单调的。

没有网页布局经验的人可以在《IBM网页制作2001》中使用级联样式表，这样网页格式生成就没有什么问题了。从使用过程来看，提供的那些格式可以满足大多数用户，而且还可以简单地改动全部站点样式，这一点还是不错的。

在《IBM网页制作2001》中，通过一批种类非常丰富的DHTML动画效果，你可以让图像转着或跳着进入一个页面。不过，你无法像在Dreamweaver,Adobe GoLive 4.0中那样记录定制的动画效果。在定位图形和文本框时,你可以精确到像素的数目。但是,由于在编辑



窗口中没有垂直和水平的像素标尺,要做到这一点有些费力。

在《IBM网页制作2001》中可以将所有的动画Gif文件优化到最小保存，这样可以节省很多空间。同样是在一个网页上放置10个动画，通过《IBM网页制作2001》制作出的网页打开就相对快一点。但是还是时间过长，当然这主要是源于国内现在的网络速度。

在我用《IBM网页制作2001》更新文件时，《IBM网页制作2001》站点管理系统能自动选择更新过的文件上传，这大大减轻了普通用户的负担。

通过对《IBM网页制作2001》一段时间的使用，发现其对初学者，应该是一款不错的软件。而且不管从产品的精美包装和全彩说明书方面，都给我留下了极为深刻的印象，

通过对这3款产品的评测，我认为尽管这3款产品（除《东方网页王》）都支持所见即所得的页面编辑方式，程度适中，适用于对图形设计和HTML代码编写缺乏经验的商家或家庭用户。但是它们还是针对不同类型的用户的，对于没有接触过网页制作的用户《东方网页王》会比较适用；而对于初学者，《IBM网页制作2001》非常合适；对于想更好发挥自己能力的用户，《CutePage2.0》会更好些。

功能对比表

名称	帮助	界面	向导	模块和主题	模板和主题的支持	预定义的Web效果	所见即所得	简单站点设计	复杂站点设计	代码处理	Javascript和DHTML	发布和站点维护	综合
东方网页王	一般	便利	有	丰富	不支持	一般	无	有	无	无	无	有	★★★
IBM网页制作2001	非常好	便利	有	丰富	支持	比较好	有	有	有	有	有	有	★★★★
CutePage	一般	便利	有	丰富	支持	比较好	有	有	有	有	有	有	★★★★



从早先的《地球村》，到现在流行于世的《金山词霸》，词典类的软件给我们带来了一个又一个的惊喜，功能愈来愈多、性能愈来愈好，我们无法对优秀的软件说不。还记得上两期刚初评过的《IBM智能词典2000》，其强大的功能与非常的稳定性给予业界不小的震憾，现在我们再向大家鼎力推荐一款词典精品《着迷词王2001》该产品是当前最具创新的英文

晶合实验室



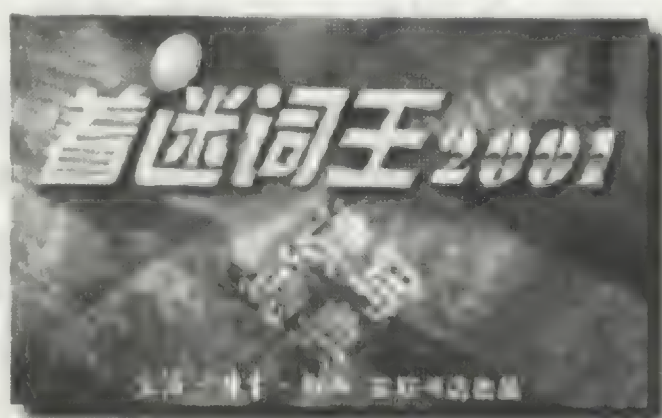
"读"、"写"、"学"平台。它综合英语阅读、写作、学习需求，不但能让您轻松读英文，写英文，还有丰富的学习参考功能，体现了即用即学的新概念。

载体：2CD
出品公司：英业达
上市日期：2000年9月9日
价格：15元
编辑推荐：★★★★★

相信大家对爱因斯坦的相对论都有所了解，此次我们第一次给予一个软件满分，自然也要向大家解释一下，并不是此软件好得无法挑剔，相对来说，此软件已是非常出色，我们不能对一件事物的要求太过苛刻。好了，下面就请大家与我们一起领略"五星"的风采。

一、初步印象

软件所需的硬件运行环境为Pentium级计算机，硬盘占用空间110MB，可说是非常一般。安装采用Windows程序标准安装方式，软件界面也有不俗表现，其精巧工具条可放置在屏幕四周，



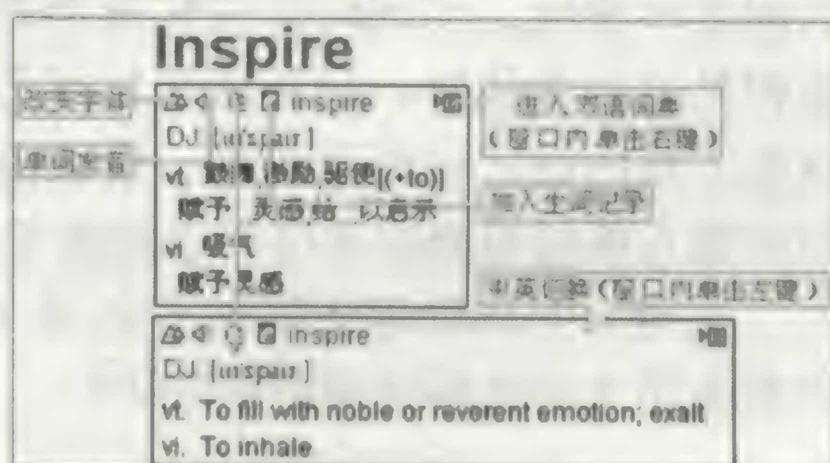
并允许设定为闲置时缩进与隐藏，可谓独具匠心。软件提供2种卸载方法：可从开始→程序菜单中和控制面版中移除。从软件安装、运行和卸载整体来看，产品的稳定性不错。

二、特色功能介绍

"读"——阅读助理

1、屏幕查词：读者应该对即指即译功能已经非常熟悉了，不过据我们所知有许多用户在赞赏之余对此也颇有微词，主要是如果打开了此功能，那么在鼠标进行其它操作时，经常在不需要的时候也进行了即指即译，从而干扰了用户的操作。《着迷词王2001》对此进行了改进，除习惯用法外，特增加了键盘辅助控制，允许用户设定Ctrl或Shift键作为控制键，这样当我们查一单词，用鼠标指向单词时，按控制键即出现了单词的解释。另外，在弹出的解释窗口中，有几个非常体贴用户的设定不能不说。

改变字体：提供了3种大小的字体；发音：点击即可听到单词的标准发音；中英切换：提供单词的中英文2种解释；双语词典：单击可启动双语词典，从而查看单词的详细解释及用法。



2、短语查询："阅读助理"提供了对短语的查询功能，当光标移至某短语的第一个单词时，则显示该短语的中／英文解释。继续点击查词窗口中的主词，会得到该主词的解释。还有通过对"阅读助理"窗口的显示设定，可以随心所欲地选定个人喜好的窗口风格。

3、全程语音：软件的常用词汇全部为真人语音，通过TTS全程化语音技术，从逐一单词、短语的准确发音到整句、整段英文的任意文档，都可以发音朗读。将某段英文选中呈高亮状态后，按"Ctrl+F12"，便可以听到选中段落的发音。不过，由于TTS技术的限制，其朗读效果与其它同类软件相比未有出色之处。[注：真人发音库分2级，第1级常用词部分将安装到硬

盘中，第2级发音库放在光盘上，运行时需要此光盘才能听到这部分真人发音。如果硬盘空间较大，可将此文件(ec1wave1.dbf 170MB)直接拷贝到安装目录\ITC-DB\中，这样即可完全脱离光盘运行。

“写”——写作助理

软件宣称写作助理支持所有常用编辑软件，我们在写字版、记事本、WORD、WPS中进行了测试，效果很好，未出现明显的Bug。

1、双语写作，输中文得英文：如果您忘记了某一英文单词的拼写，可以先输入其对应的中文字，再按空格键或“Ctrl+↓”，即可出现相应的英文字提示功能表，用户可从中选择所需要的单词，然后按Enter键替换掉原先的中文字。

2、英文拼写校正：如果您不小心将单词拼写错了，“写作助理”会自动为您提供相近的正确单词提示，最大程度地避免了打错的可能性。

3、通配符查询：当记不清某个单词的全部拼写时，可以只键入单词的起始和结尾字母，中间以“*”或“?”连接，则在“写作助理”窗口中，会提供所输入的起始和结尾字母相同的所有英文单词，以供参考选择。

4、变化/短语查询：如果想查询某一英文单词的名词复数变化、动词时态变化或形容词/副词的比较级和最高级变化时，只要用鼠标点击“写作助理”窗口左上角的标志就可以得到；继续点击，还能够获取与所键入单词相关的常用短语的参考信息。

另外，写作助理还提供了中/英文近义词提示功能和多级同义词选择提示功能。

“通”——应用宝典

软件包含“即时学习”、“着迷宝典”、“着迷助理”3大应用模组，整合了“着迷900”的精华，提供全面学习参考资料。

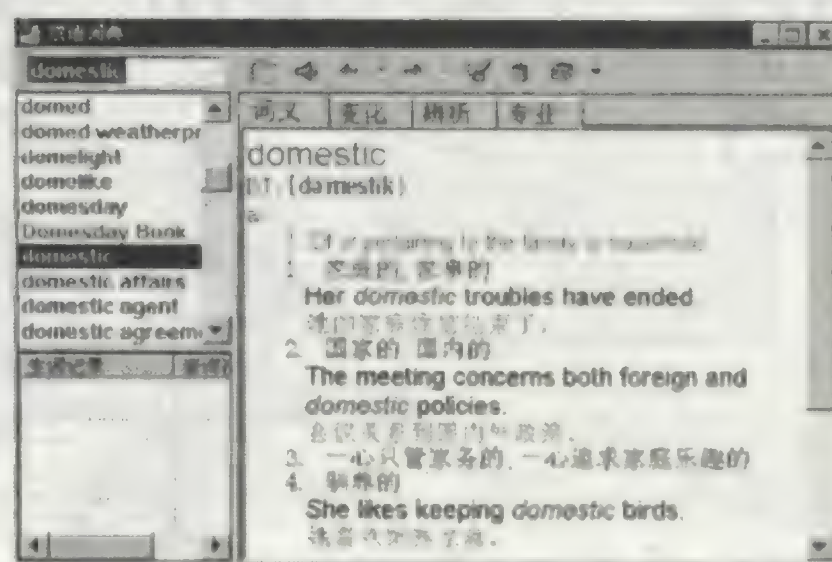
1、即时学习：着迷系列的招牌菜，通过内部标准化接口，可直接参考“着迷英语”系列产品。目前支持《着迷英语语法——动画篇》、《着迷生活英语》和《着迷英语900句》。

2、着迷宝典：提供了“发音宝典”、“语法宝典”、“词组宝典”、“分类词典”以及“成语分类宝典”、“英语分类句库”和“求职面谈英语”系列丰富全面的参考信息。以“分类词典”为例，分为人、物、事、情和理5部分。人又分为体格、行动、风度、人物、生命、行为和道德7部分。用户可根据需要选择相应的词典查询单词。

3、着迷助理：具有专家讲解模式的“精读助理”提供多篇经典范文。该软件独创“专家讲解”模式，对文章中重点的单词、词组、语法等进行详细讲解，并提供了强化和游戏方式（翻板和空战），增强了学习效果。另外，您还可以通过网络下载精读文章，不断进行学习。此特色非常吸引人，对于英语学习者来说非常有用。其文章全部由真人发音，不仅可以锻炼听力，还可以精心学习不断提高自己的英文水平。

“典”——双语词典

其实就功能来说，该词典为英汉/汉英/英英3向词典，提供55万条词汇，解释详尽，例句丰富，并有同义词辨析，词形变化等。



附带会计、法律、计算机等多类专业词典，满足了不同专业人士的需求。软件整合生词记录功能，可随时将遇到的生词记录下来以便之后复习。另外，软件允许用户自建字库和添加词义解释。网络扩充更可以通过产品服务网站随时对词库内容扩充更新。

三、结语

通过上面的介绍，我想大家应该对《着迷词王2001》有了一个泛泛的了解，且心中会有一个疑问。其实我也同读者一样对此款软件充满了好奇，一个词典软件，怎么做成了这个样子，仿佛词典的功能是次要的，而辅助学习的功能倒占了上风。是的，此乃该软件的最大特色，不仅仅是一个词典软件，更是一个e时代电子词典，融朗读、写作、学习于一体的中英文双语平台。

不过，说来说去，该软件还是有一些不尽人意的地方。如生词记录功能，它提供了单词导出，但没有进一步将之形成卡片功能，我想手拿卡片背单词也是有效的背单词方式，为什么不将软件的人性化做得更好呢？单词发音依然需要鼠标点击，《IBM智能词典2000》已将这一步去掉了，是即指即译即音；该软件不支持FrontPage和Dreamweaver等网页编辑器。然而，从整体来看，此软件乃超值极品，15元的低价位与整合的众多优秀功能，使我们不得不对之另眼看待。

软件新天地

RUANJIANXINTIANDI

广东 綦旋

本季度升级指南

转眼一个季度又到尾声了，在这个季度里IT业发生的事情可真不少，有微软公司的垄断裁决，还有股票的大跌，无不意味着整个IT业界的风云变化。而我们所关心的软件，也每天在不断地变化中。

微软的Media Player 7.0正式版已经推出，比之前的Beta版要多几个Skin界面，可惜仍然有些“要上网的Bug”没有改掉。

超级解霸2000补丁

版本：2000补丁
性质：免费
大小：2178kB
网址：http://www.herosoft.com

记得上次跟大家提过超级解霸2000试用版在Win2000下不发声的事情，原来网上也有好多人的状况与我相同，从此次的快速升级看来，超级解霸2000的Bug确实不少。

此补丁修补了超级解霸2000的一些问题和增加了多项功能，包含了新的卸载程序、新的可视音乐插件：超级跳舞机、网络视频MPC播放器、快速Http下载器，支持在Internet中直接播放MPC、MP3和MPG文件与IE进一步融合在一起。同时，修正了在多数笔记本中播放VCD出现非法操作的问题、Direct方式播放CD、WIN97中播放MP3无法测试文件类型等问题。

Windows 2000补丁

版本：SP1
性质：免费
大小：83.2MB
网址：http://www.microsoft.com

我不会对这个83Mb的庞然大物感到奇怪，从微软出来的软件一向很大。Win2000一上市，就流传着Win2000里有几万个Bug，希望此次的补丁能减少一些，推荐所有的Win2000用户都安装此补丁。可惜现在只有英文版的，中文版的补丁还没有出。

有些人说这个补丁会导致Win2000死机，真的如此吗？我自己安装了一次，还好，没有出现问题，不要告诉我你把它装在中文版的Win2000上。安装补丁时，要把一切运行中的程序退出，包括杀毒软件。

Windows 2000 SP1纠正的Bug包括：35个访问错误，5个内存漏洞，12个停止错误等更多已知Bug，增强了Win2000的安全性。此外，该SP1中还包含Outlook Express 5.50.2919.6700和大量的其它补丁及驱动程序。

SP1是可以卸载的，它会在Windows目录中新建一个目录：$ntservicepackuninstall$，里面存放着未升级前的系统文件。如果你发现升级后出现问题，可以到控制面板的“添加/删除程序”中进行反安装。

Paint Shop

版本：7.0 Beta
性质：共享
大小：28.5MB
网址：http://www.jasc.com

说到专业图形设计当然是Adobe PhotoShop，PhotoShop最近推出了它的6.0 Beta版，可惜还是个商业软件，我们无法提供给大家。另外



一个可以和PhotoShop媲美的是Paint Shop，别看它是免费使用的共享软件，Paint Shop可是专业级的制图软件。它提供了与PhotoShop类似的功能，某些地方甚至更强大，界面也更友好。

安装Paint Shop 7.0 Beta时，你要连接到Internet，因为它需要自动进行在线注册，没有上网的朋友可能无法继续安装，安装完毕还需要重新启动。新版本中还包含了一个动画制作软件：Animation Shop 3。

Paint Shop 7.0 Beta的新增功能：

1. 众多的图形文件格式支持(43种)。

2. 增强的颜色调整面板。

3. 自动图像校正功能。

4. 方便的渐变、图案、纹理设置。

5. 自动对齐辅助线让你快速对齐对象。

6. 加入几个新的特效处理，比如光照和曝光效果。

7. 中文支持度好，以显示中文字体名称。

8. 内置了图形浏览器，方便查找图片。

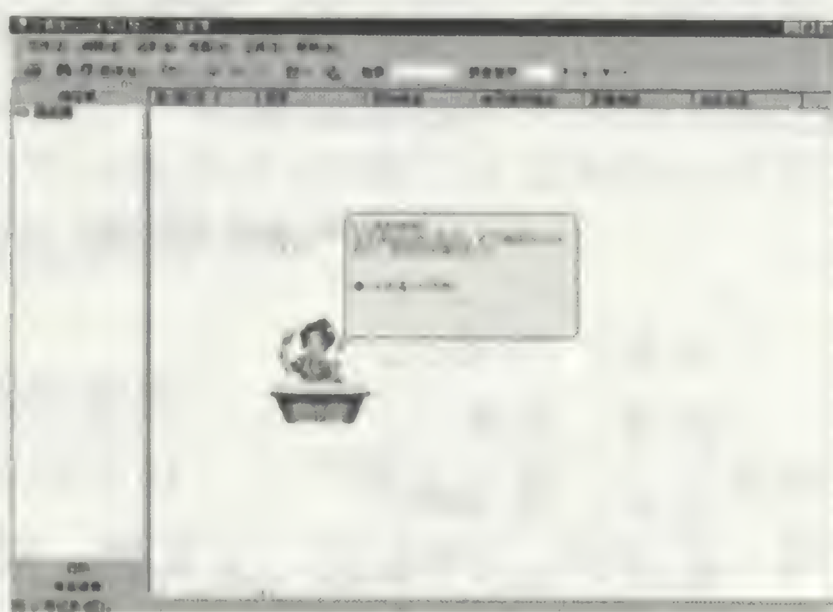
友情强档

版本：5.0

性质：共享

大小：3007kB

网址：http://www.winpim.com



友情强档是个特别为中国人设计的名片、通讯录、日记、行程安排的软件，经过作者几个月的构思策划及开发，5.0是一个全新的系统。

5.0主要新特性：

1、新的数据库引擎：新的数据库引擎更加完善、成熟及强大。

2、多用户支持：数据共享、用户管理将更加容易。

3、增强的地址簿管理：无限长记录支持、记录映射等功能使地址簿功能更加强大。

4、完善的计划安排：支持完善的周期安排及提醒事件、颜色等。

5、全面改善的日记功能：全面支持RTF格式，每日可记录多篇日记。

6、简洁流行的个性化界面：超“酷”的Office 2000界面特性。

3D Mark 2000

版本：1.1

性质：共享

大小：19.4MB

网址：http://www.madonion.com

专业的显卡测试工具3D Mark 2000推出V1.1版。为了不让自己落后，它也得紧跟硬件的发展，新的V1.1已经支持Pentium 4、带SSE的赛扬和AMD的毒龙，同时支持Win2000，因为V1.0在Win2000下安装有问题，



并且稳定性差。注意：3D Mark 2000 V1.1与3D Mark 2000 V1.0的测试结果可以比较，之间可能有3%的差异。

3D Mark 2000 V1.1其它改进还包括：

1. 增加了命令行方式连接到www.madonion.com上，比较测试数据。

2. 解决了“Demo.ras not found”错误。

3. 对Direct3D软件模拟T&L进行了优化，不再影响到高端的Polygon的测试结果。

在3D Mark 2000的网页上还提到如何让调整Win98，使得速度更快，其中就包括把Windows的虚拟内存改为固定的，就是使用C:\Win386.SWP文件，推荐的最大值是384MB，最小值是256kB。

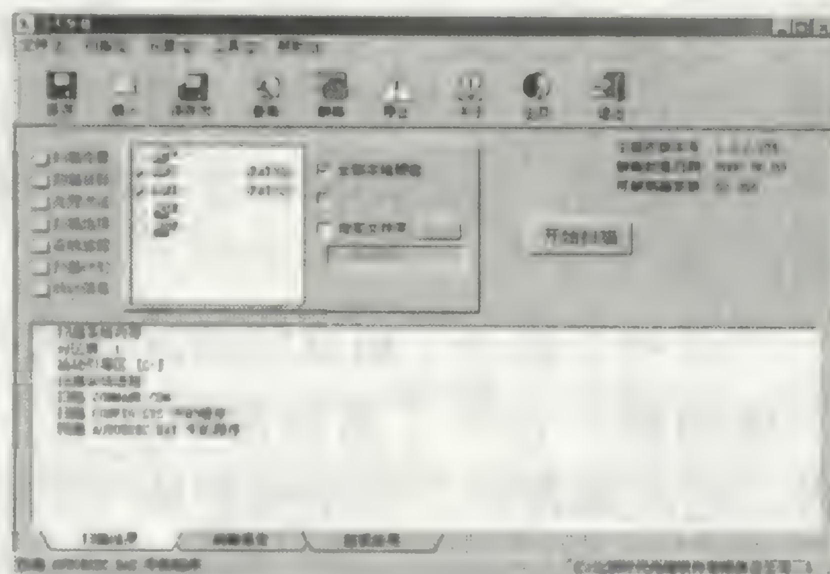
AV98

版本：1.0.2.075

性质：共享

大小：1663kB

网址：http://www.sdxf.com



要是在前几年，真的很难相信杀毒软件会是免费的。我们已经有了金山毒霸、AV95Ⅲ和InoculateIT PE，现在连行天98也回来了。

已经很久没有听到行天98这个名字，不知道它的状况如何，此次突然更新版本，倒让人吃惊不小。在它的帮助文件中说道："运作过程中出现严重的资金困难，此次升级是对行天98的老用户更新。"

以前，行天98所采用的技术是非常先进，希望新版本没有让我们感到失望。新版本更新主要有：

1. 使用新扫描引擎和反病毒库
2. 增强应急盘制作
3. 包含了DOS版的反病毒软件
4. 新的ICSA国际标准病毒数量记数法
5. 更新在线过滤监视器
6. 查解病毒总数达53 358个

NetTerm

版本：4.2C
性质：共享
大小：1082kB
网址：http://starbase.neosoft.com/~zkrr01

虽然Windows中内置了Telnet软件，但它既不支持彩色，也不支持中文，实在太次了。NetTerm是国际上最流行的远程登录软件，我知道很多人喜欢用它来登录BBS，如果不是因为中国还有个CTerm，那么我也肯定会用它来登录BBS的。



现在它完全支持简体和繁体版Windows9x/2000，还提供了FTP功能。新的4.2C版本包括以下功能：

1. 提供了中文等多种语种可供选择。
2. 解决了与Win2000之间的许多问题,如Modem找不到，无法脱机打印等问题。
3. 增加对多种语言的支持。支援了MS NT的NTLM和SRP。
4. 增加了Wyse 50、Wyse 60和SCO ANSI仿真。
5. 解决了Numlock健的问题，正确地处理插入行以及vx-xxx的仿真。
6. 加入了50行的历史记录功能。
7. 解决了在NT下提示声音不正常的问题。
8. 解决了在某些系统下无法使用鼠标的问题。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第10期\BBX\下。

（上接38页）其过程依照上面步骤1）进行，这时弹出对话框如图8所示。在"权限密码"文字框里输入你设置的密码，单击"确定"按钮后，弹出图7所示对话框。点击里面的"撤消权限"按钮即可。



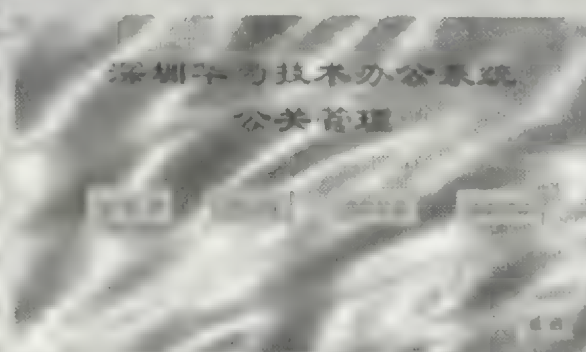
图 8

2、制作"公关管理"文件

注意此文件必须与主页面在同一个目录下。此文件包括几个工作表，依次是："公关管理"、"通信簿"、"工作日程"、"会议记录"。注意第一个工作表一定要是"公关管理"，它是此文件的主界面。

1）"公关管理"工作表的制作

此工作表的制作与此系统主页面的制作大同小异。由于是在几个工作表之间切换，因此几个按钮的宏指令是"ActiveSheet()"。这个宏指令的功能就是击活工作表，它的参数是要击活的工作表的名称，没有后缀；"返回"按钮的宏指令是"CloseFile()"，不须设置参数。最后制作成的"公关管理"工作表如图9所示。


图 9

2）"通讯录"工作表的制作

此工作表的主要内容为一表格，关于表格的操作与其它办公软件类似。工作表里有几个按钮："查找"、"打印"、"返回"。它们对应的宏指令分别为"FindInTbl()"、"Print()"、"ActiveSheet(公关管理)"。第一个宏指令的功能是打开表格查找，因为此工作表的主要内容是一工作表，所以查找的对象当然是表格；"返回"是要返回到上一个页面，而上一个页面是"公关管理"，因此其宏指令功能为击活"公关管理"工作表。制作好后的工作表如图10所示。

图10

其他工作表以及系统中其他文件的制作大同小异，你可以参照办公之星中已经定制好的系统制作。依靠按钮控件以及强大的宏指令，再加上你丰富的想像力，相信你已经把系统做好了。那么端上一杯咖啡，慢慢欣赏吧！

你如果对这个软件有兴趣，可到http://standsoft.126.com/OStar2000.exe下载。

揭开Flash5的“面纱”

江西 Sunningboy

近日，在Macromedia的主页上出现了Flash5即将推出的消息，这个将在9月份出现的神秘客，究竟能给我们带来多少惊喜呢？拿Macromedia的话来说“Everyone from first-time designers to top professionals will be productive immediately with Macromedia Flash 5...”。大概意思是：无论你是学Flash的初哥，还是顶尖型的专业高手，你都会很快对上手的……

打开Flash5测试版，粗看一眼，变化不大，再仔细瞧瞧，啊！菜单栏中少了Libraries项；Tools中多了2个从Fireworks3中移植过来的工具，分别是次选工具（可选中一个对象的组成部分）和钢笔头工具(可绘贝赛尔曲线）；右下角竟出现了象Dreamweaver3一样的快速启动栏；还有大量新增的浮动面板。如图1所示。

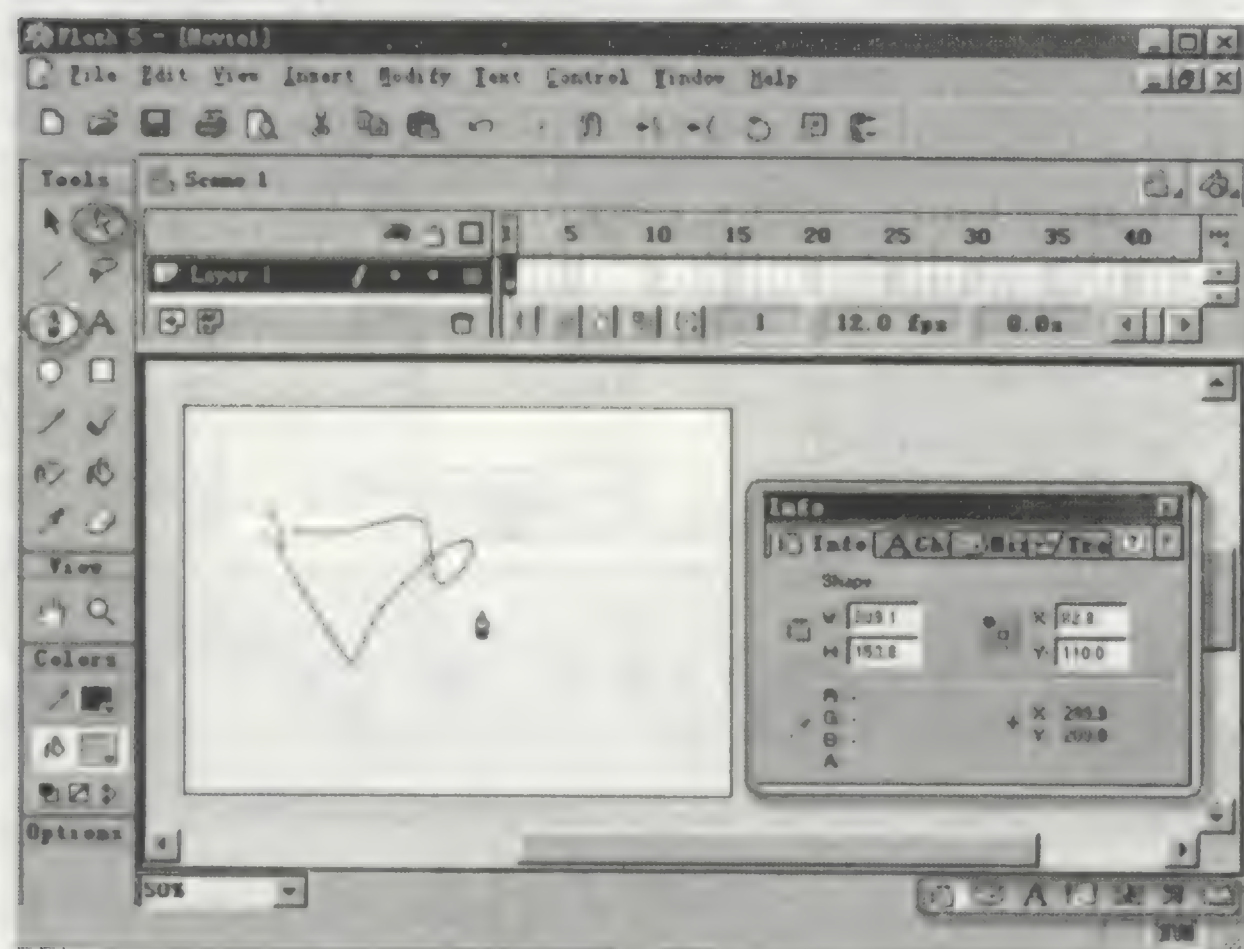


图 1

图1 从Flash5新界面中看出的变化

功能齐全的面板

在Flash5中，我们最能感觉得到的改观莫过于大量的新增面板了（很象Fireworks3），这也是Flash4用户在初次接触她时感觉一片茫然的地方，熟悉Flash5的新增面板后，我们就基本上能顺利地使用新版本，完成技术上的升级。

我们可以通过Window菜单打开所有面板，而选择右下角的快速启动栏可打开其中的常用面板，下面我们就简要介绍新增（或改进后）面板的特点。

1.信息面板

从菜单中选Window→Panels→Info，或在快速启动栏中点按钮打开面板，如图2所示。

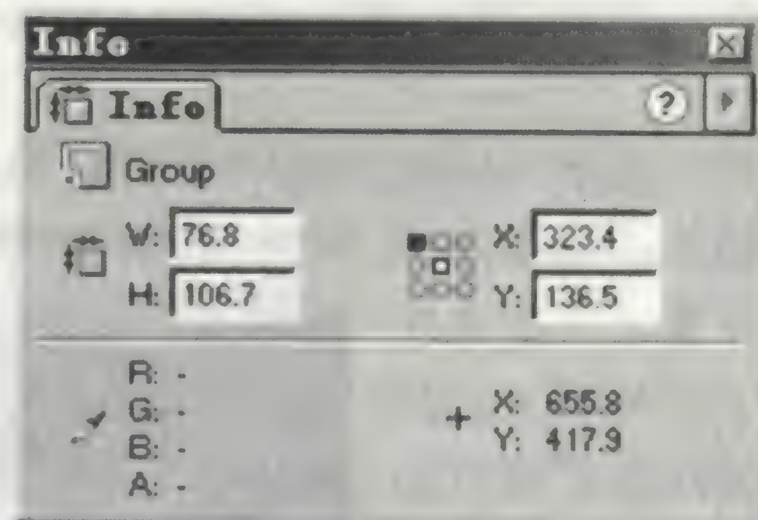


图 2

当我们选中某一元素（包括图片、文字、电影片段等）时，信息面板就能显示及改变：该元素的大小、该元素的相对位置、鼠标位置的图片颜色值、鼠标的位置坐标。在使用时，我们主要用前面两种功能，即改变选中元素的大小、长宽比例、相对位置等。

2.变形面板

从菜单中选Window→Panels→Transform打开面板，如图3所示。

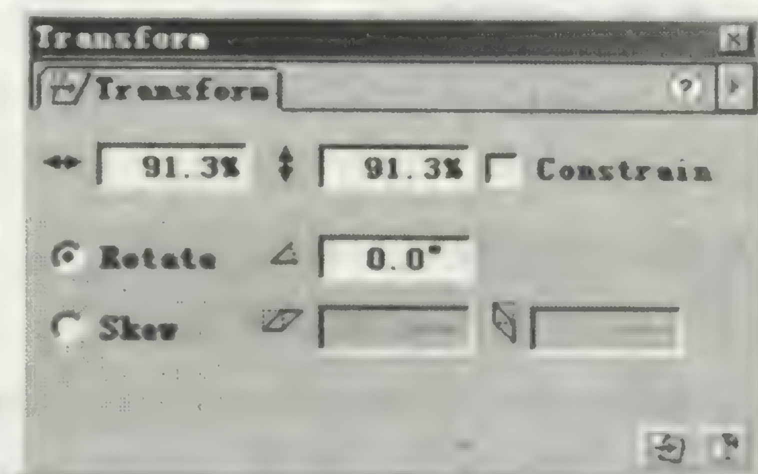


图 3

主要有3个调节区域：

比例缩放调节：可设置宽度和高度的调节比例，勾选Constrain则锁定高宽比例。

旋转角度调节（Rotate）：只需要填入角度就行了。

扭曲角度调节(Skew)：第一个方框以水平中线为基准向左右平行移动；第二个方框以垂直中线为基准向上下平行移动。

在右下角点执行变形，即使工作区中选定的元

素按面板中的数值进行变形。按即可取消变形，图形恢复原状。而在Flash4中，相对应的是通过选工具栏中的按钮在工作区手动操作对象的变形。

3.笔触面板

从菜单中选Window→Panels→Stroke打开面板，如图4所示。

它代替了Flash4在原来工具栏中出现的全部功能，除了有线形选择、颜色选择等传统功能以外，以变量滑竿的方式调节线条的粗细，并所见即所得，可随意改变已有的线条属性，大大提高了其绘画能力。

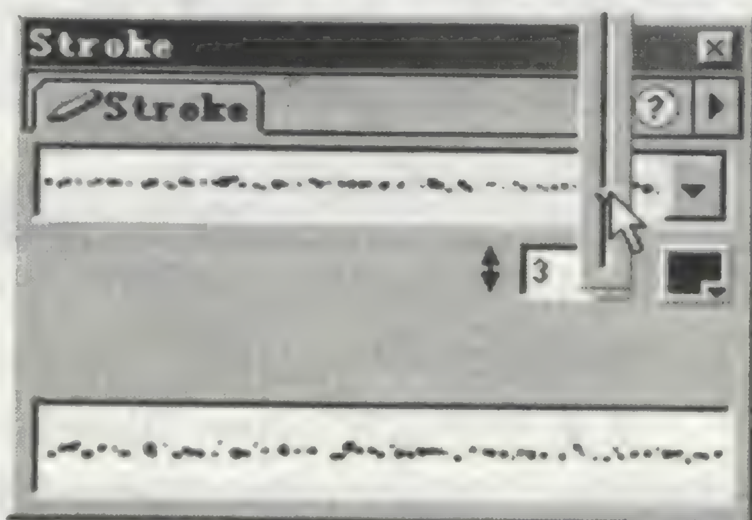


图 4

4.填充面板

从菜单中选Window→Panels→Fill打开面板，如图5所示。

填充面板的功能在Flash4中都有，但需要打开多个窗口才能完成。填充效果有：固定填充（Solid）、线形渐变（Linear Gradient），辐射渐变(Radial Gradient)以及位图（Bitmap）填充。其中的位图填充，在Flash4中是由吸管点选位图来帮助完成的，现在集成后功能更加强劲，可以贮存很多位图填充效果。

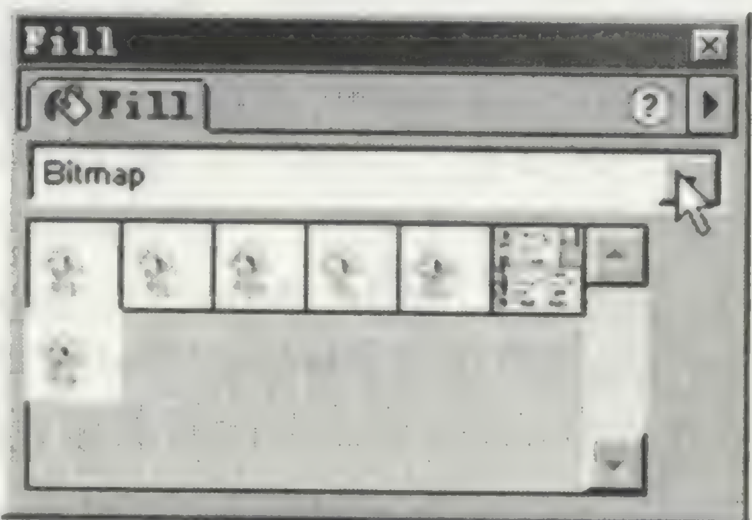


图 5

5.混色面板

从菜单中选Window→Panels→Mixer，或在快速启动栏中点按钮打开面板，如图6所示。

可以发现面板左侧的3排按钮与其工具栏Colors下的的3排按钮完全一致。与Flash4相比功能更集中，操作也更便捷，比如，在混色面板点按钮即可去掉填充色，而在Flash4中要先点工具栏中的Fill Color铵钮，再从弹出的调色板中选左上角的方形按钮才能完成。

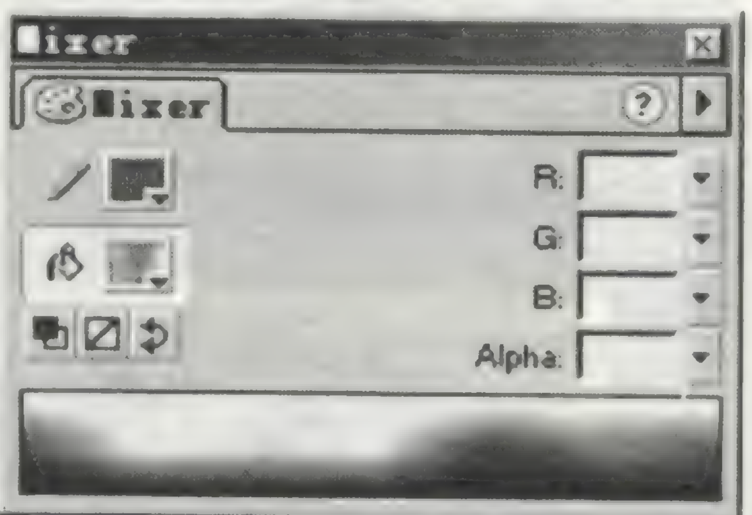


图 6

6.颜色面板

从菜单中选Window→Panels→Swatches打开面板，如图7所示。

显而易见，面板分成两大部分，上部分是样本色彩库，下部分是渐变色彩库。在样本色彩库中默认色为256种，通过右边的小三角可以对它进行调整。对于渐变色彩，它的编辑需要与前面的填充面板配合。

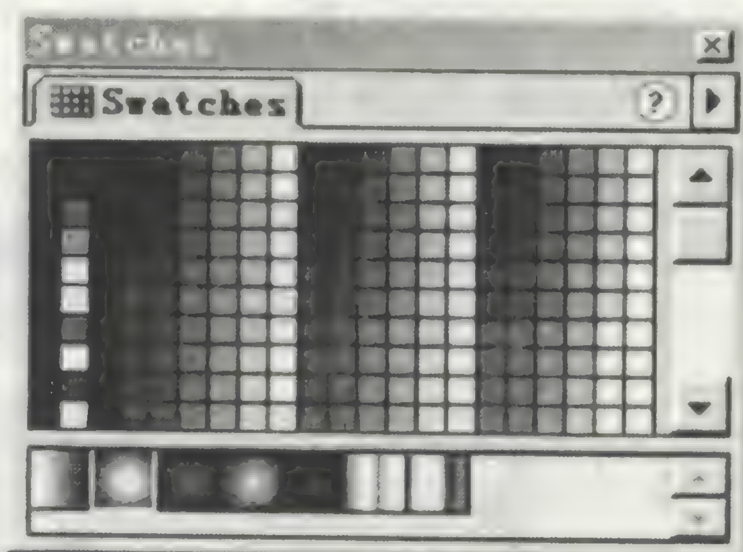


图 7

7.字符面板

从菜单中选Window→Panels→Character，或在快速启动栏中点按钮打开面板，如图8所示。

可以发现，在工具栏中原来调节字符属性的那些下拉列表已完全消失。字符面板的功能有了革命性的发展，除了原有的字体、字号、粗体、斜体、颜色外，新增功能有：

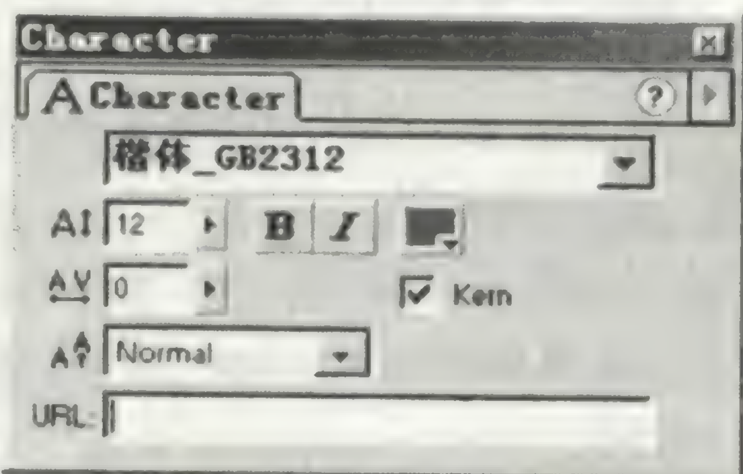


图 8

用文字间距的调整，可以直接输入数字，也可以拖动滑动竿调整。

可调整上下标，选项有Normal(一般）、Superscript（上标）、Subscript（下标）。

可以为文字加上超文本链接。

8.段落面板

从菜单中选Window→Panels→Paragraph打开面板，如图9所示。

其中第一排Align项的4个按钮和Flash4工具栏中原来调节段落属性的下拉列表中的按钮完全一样；而下方的4个按钮则与Flash4中的功能类似，但操作起来更加方便直观，下面分别介绍：

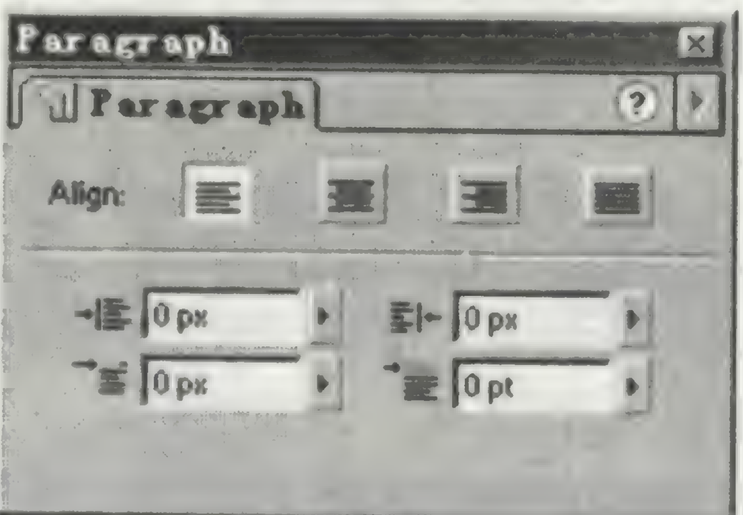


图 9

指的是文字整体向右缩进，除了用数字，也可以用滑动竿任意调整。

指的是文字整体向左缩进。

指的是首行文字向右缩进。

指的是文字行距调整。

9.文本选项面板

从菜单中选Window→Panels→Text Options打开面板，如图10所示。

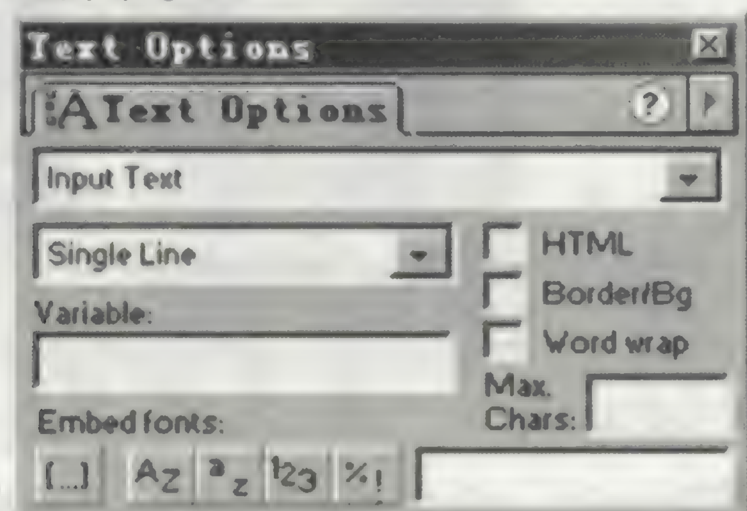


图10

在第一栏的下拉列表中有3个选项：

Static Text静态文本选项，就是一般的文本。

Dynamic Text动态文本选项，就是字段（TextField）。

Input Text 输入文本选项，可选择文本属性为单行、多行或密码。

10.调试面板

从菜单中选Window→Debugger，打开面板，如图11所示。

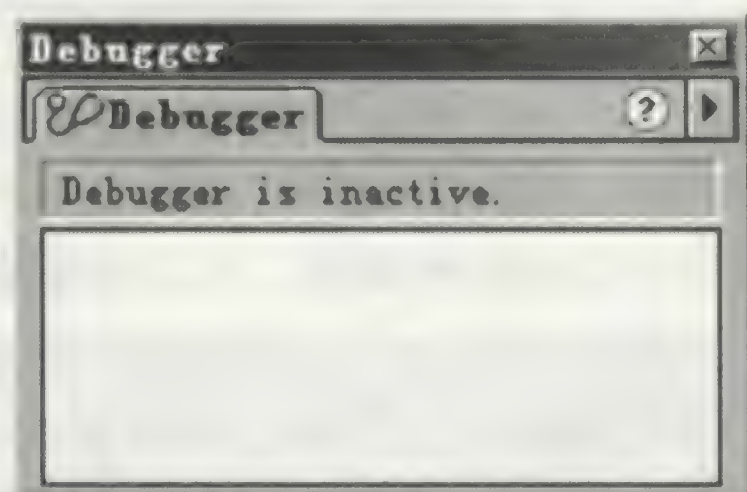


图11

调试面板可以动态报告任意一个电影的参数值、坐标、属性等的变化参数，可很方便地监控并调试程序。

11.对齐控制面板

从菜单中选Window→Panels→Align，或在顶部的工具条中点按钮打开面板。此面板在Flash4中也有，不过功能有所加强，多了一组调节元素水平及垂直间距的按钮，如图12所示。

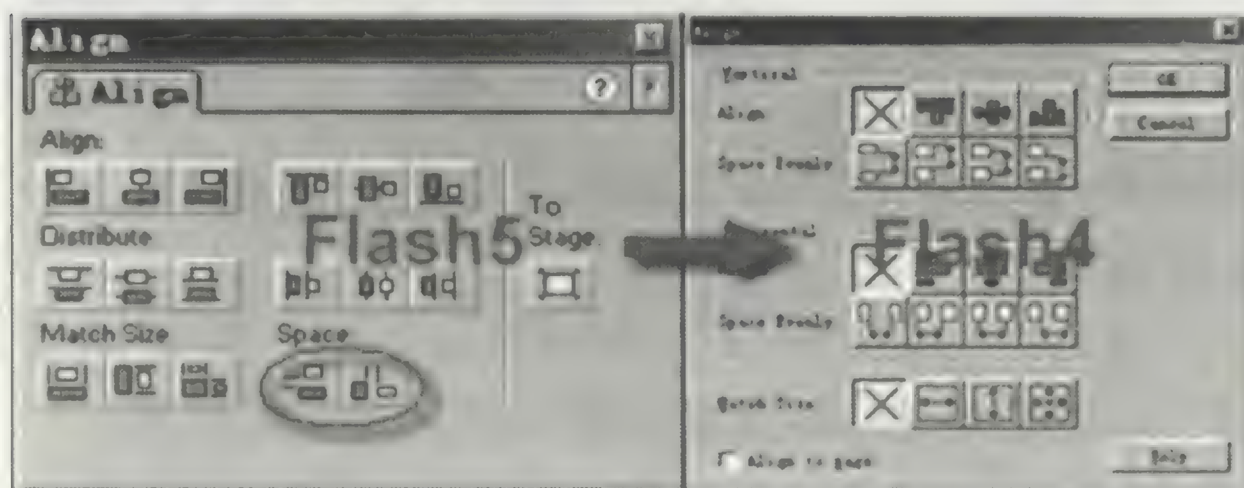


图12

12.实例面板

从菜单中选Window→Panels→Instance，或在快速启动栏中点按钮打开面板，此面板代替Flash4中的实例属性对话框中的Definition项，下方3个按钮的使用方法也一样，如图13所示。

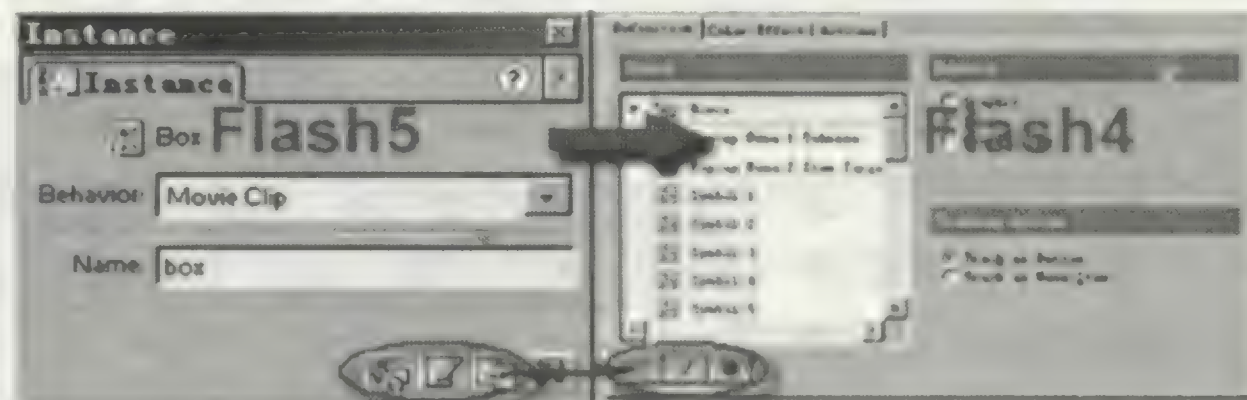


图13

13.效果面板

从菜单中选Window→Panels→Effect打开面板，此面板代替Flash4中的实例属性对话框中的Color

Effect项，功能及用法稍有改变，如图14所示。

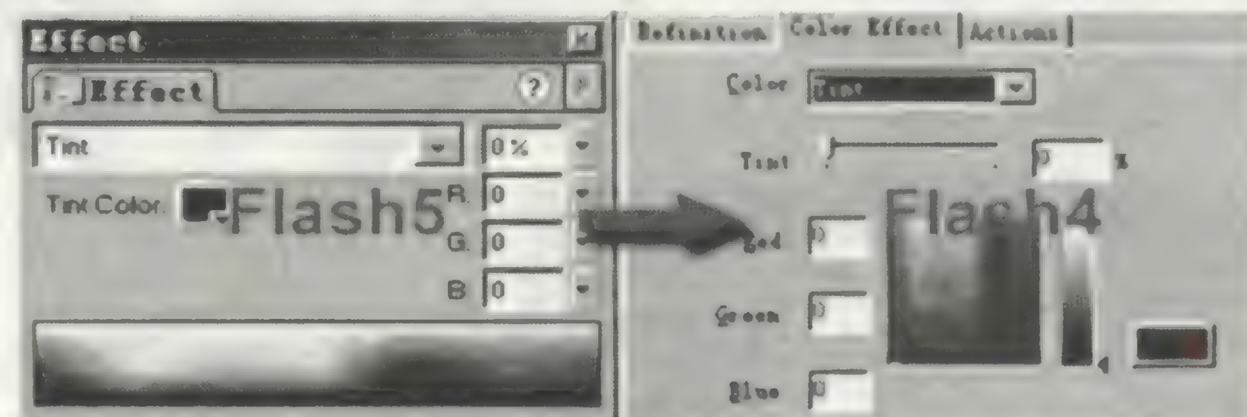


图14

14.场景面板

从菜单中选Window→Panels→Scene打开面板，此面板在Flash4中也有，不过新面板更便捷，如图15所示。

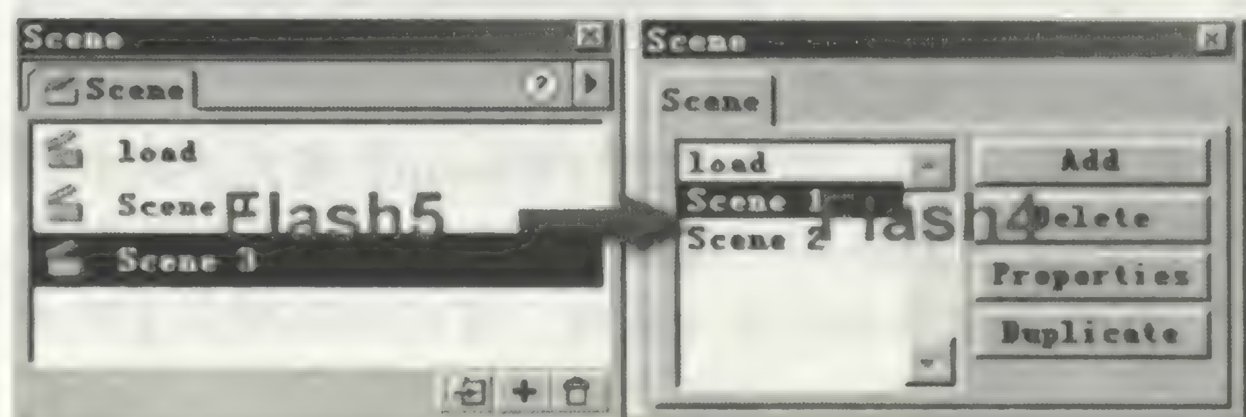


图15

15.影格面板

从菜单中选Window→Panels→Frame打开面板，此面板组合了Flash4中的影格属性对话框中的Tweening及Label项，功能及用法一致，如图16所示。

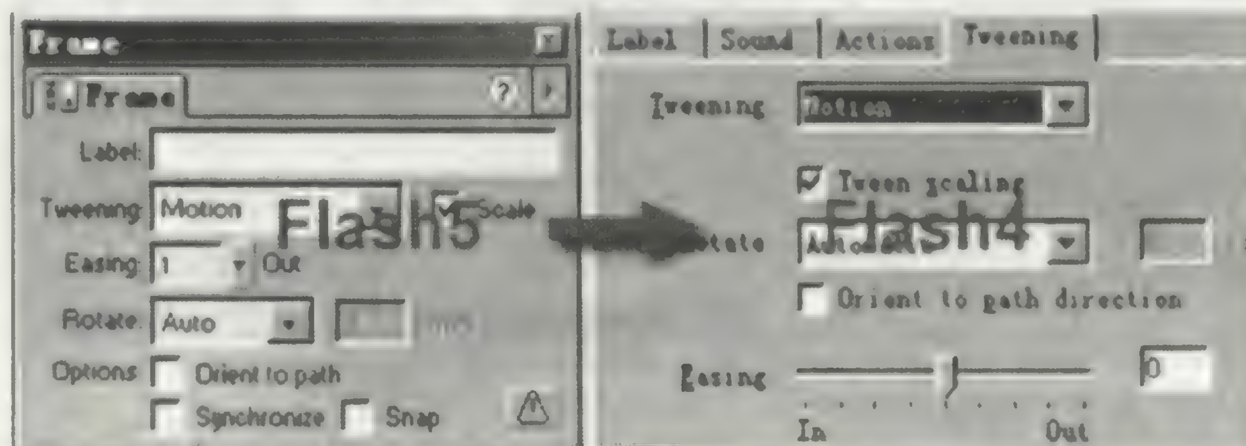


图16

16.声音面板

从菜单中选Window→Panels→Sound打开面板，此

面板相当于Flash4中的影格属性对话框中Sound项的右边部分，点新面板中的Edit按钮，打开的对话框相当于老面板的左边部分，如图17所示。

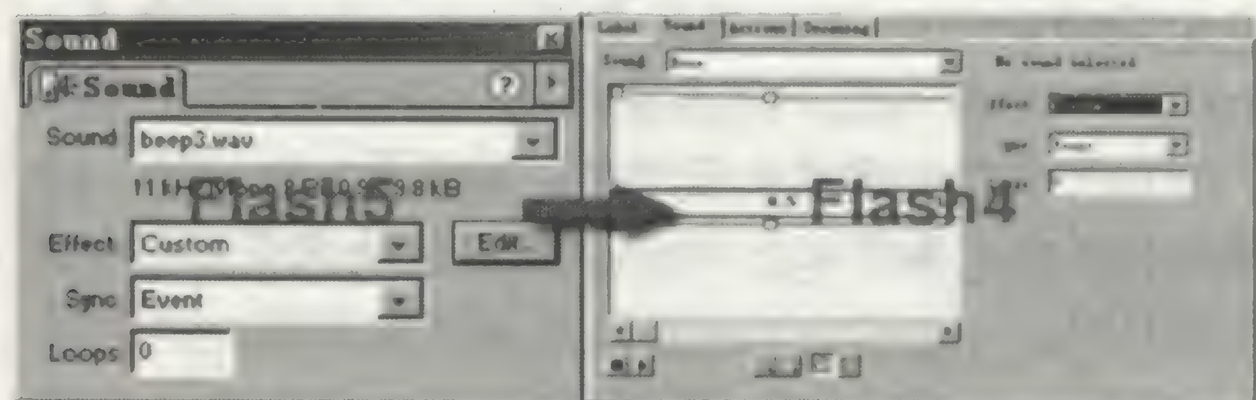


图17

17.动作面板

从菜单中选Window→Action，或在快速启动栏中点按钮打开面板，此面板代替Flash4中的实例属性对话框中的Action项，如图18所示。

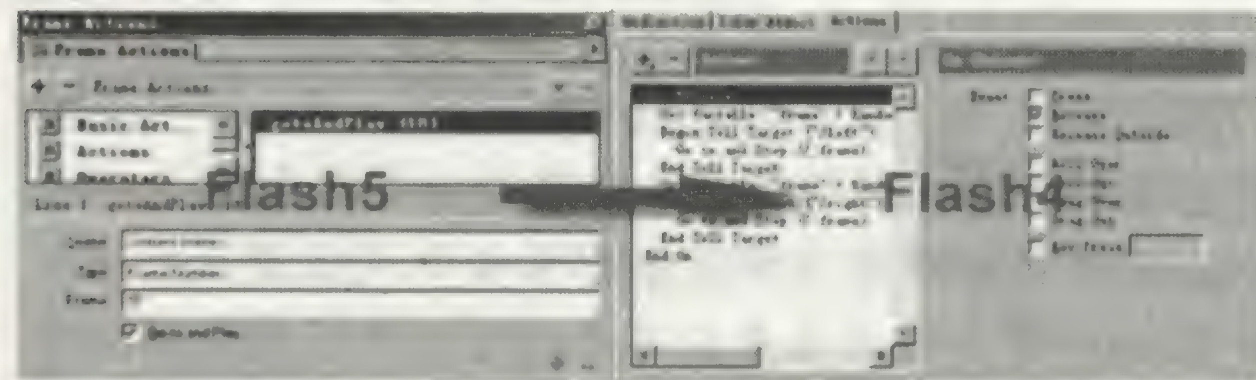


图18

新版本首先在外观上有较大的改变，点击按钮，即可弹出要调用的电影片段的路径；点击按钮就可以切换Actions的文本输入框。而最具实质变化的是大大增加了Actions功能：如新增break、continue、delete、do while等数十条令人兴奋的Actions指令；另在自身所带的函数中增加了sin、cos、abs、log、void、Compound Assignment等。当然这些对不懂编程的朋友作用不大（也不需过多的关注），而那些程序员出身的“闪客”多半会喜笑颜开，因为：通过动作面板就能更容易地编写出各种互动效果了。

18.电影监测面板

从菜单中选Window→Movie Explorer，或在快速启动栏中点按钮打开面板，如图19所示。

要说Flash5最具革命性的创造，就是这个电影监测面板（Movie Explorer）了，其功能就象Windows中的资源管理器一样。要是在Flash中制作了复杂的动画或分析他人的作品，你就一定可以体验到在元素和场景中来回切换的麻烦，经常是为找一个元素所在的位置，要切换好几个场景...，现在只要打开电影监测面板，就可以很清楚地看到作品中各元素所在层、帧的位置及属性，并可以在此基础上进行修改。下面我们就来试用一下。

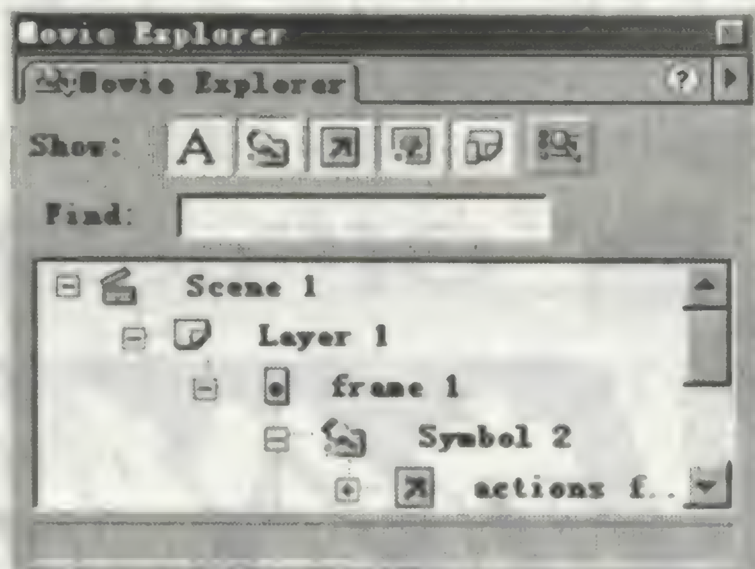


图19

在电影监测面板中，通过选择来改变显示区的显示内容，其中

A指的是显示文字内容。

指的是显示按钮（Button）、影片（Movie clips）、图像（Graphics）。

指的是显示动作（Action）。

指的是显示视频、声音、图片。

指的是显示帧和层。

指的是个人设定显示内容，后面将有介绍。

需要注意的是，显示区一般的显示层次是按场景→层→帧→实例的顺序显示。如果后面还有动作（Action）也会放在后面，但是紧跟所要描述的对象。对于同类显示，则从上到下分别按先后顺序放置。

现在按下按钮，会弹出电影监测设置对话框，通过这个窗口可以勾选要显示的内容，实质上是将前面的按钮综合起来，但是分类更细。

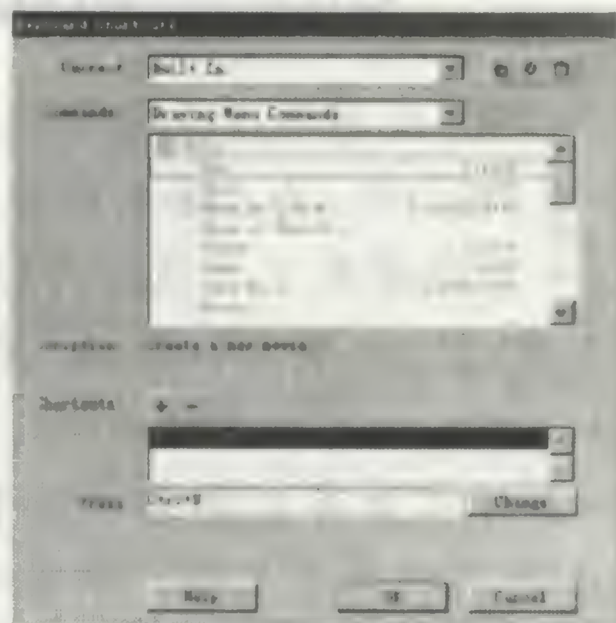
通过以上内容，我们对Flash5新增或改进的面板有了初步的了解，当然，要熟练运用，对于新手来说，还需花费大量的时间，而对Flash4用户，主要是找到新老版本不同之处，消化这部分内容就可以了。

MP3闪亮登场

Flash5可导入更多的文件格式，其中包括FreeHand7/8/9文件格式，而最让我们兴奋的是：MP3格式文件可直接导入，这样制作有声电影再也不用先把MP3转成WAV格式，然后再导入到Flash中了。

自定义快捷方式

在Flash5中新增了一些快捷菜单及按右键后的弹出式菜单，并提供了用户自定义快捷键的功能，我们可通过菜单命令Edit→Keyboard→Shortcuts...打开按键快捷定义对话框，如图20。


图20

可在其中新增、删除或改变快捷方式，这样可更好地提高工作效率。

Flash5是一个功能强大的软件，还有很多新增功能，如查找与替换功能、精密的打印效果、支持html的嵌入等等，具体如何，我们还是等到正式版推出后再来揭晓吧！那时必能在网络界激起一道更耀眼的光芒。

业界新闻

微软展示下一代办公套装软件

近日，微软公司对外公开展示了其下一代办公套装软件的测试版本，开发代号为Office 10。Office 10在增强用户的易用性方面作了许多改进，具有更简洁的界面，更好的决策工具。新加入的具有“Dot NET”软件特征的智能链接功能，可自动在相关文档之间建立更具智能化的链接。配合使用小型液晶显示板（Digital Dashboard），可扩展现有的人机交互界面，以方便用户进行快速的数据输入。不过，Office 10仍将是现有Office 2000的升级版本，而不同于微软下一代应用软件开发和销售战略“Dot NET”框架之中的Office.NET。其实，Office 10和Office.NET现在分别由两个不同的小组进行开发。微软公司承认，虽然以后将逐步过渡到Office.NET所采用的全新的网上租订的销售方式，但他们现在还不可能放弃广阔的传统市场。

IBM推出基于蓝牙规范的Linux应用技术

IBM日前推出基于蓝牙（Bluetooth）无线通信规范的Linux应用技术，并鼓励Linux系统开发员就蓝牙技术来编写相应的应用程序。蓝牙技术可使计算机、移动电话及其他便携式通信设备通过无线电波进行短距离的通信和数据交换，而无需传统的缆线连接。蓝牙技术所使用的扩展无线频率可实现全方位的多重连接，开发目的在于替代现有的缆线通信和诸如红外线通信等其他无线通信方式，使家庭和小型办公用户的不同设备间的通信和数据交换变得更为快捷方便。

Sun公司公开StarOffice源代码

Sun公司近日决定根据GPL准则公开其StarOffice办公套件的源代码，这一举措得到了许多公开源代码倡导者的赞扬和支持。StarOffice一直以微软的Office办公套件作为其主要竞争对手，Sun公司的发言人称，希望这一举措能像当年Linux冲击操作系统市场那样给办公软件市场产生巨大的影响和注入新的活力。另外，Sun公司还将在今年夏末或秋初的时候正式推出StarOffice基于Web的新版本——StarPortal，与微软公司同样基于Web的下一代办公套件Office.Net针锋相对。为了加强竞争力，StarPortal中加入了如通用界面等一些新的特点，使用户可以更方便地管理电子邮件、日历等。StarPortal仍将作为免费产品发放，但Sun公司还未决定是否也公开其源代码。

爱立信和红帽子在家庭办公通信领域进行合作

爱立信（Ericsson）和红帽子（Red Hat）公司共同提出了一个用于发展家庭办公通信技术、产品和服务的合作战略。合作的第一项重大内容将是爱立信公司针对家庭办公用户所开发的无线可视电话。此无线可视电话是基于蓝牙无线通信技术的，爱立信公司正在试图将其最大通信距离从原有的10米提高到100米，而且还将在发送能量强度和信号接收灵敏度上作进一步改进。爱立信公司希望其无线可视电话能适用于较为广泛的应用平台，并根据源代码开放规范允许第三方自由地为其产品开发相应的应用程序和工具。而作为合作方的红帽子公司将开辟一个关于无线可视电话网络社区，为其专门提供开发工具、应用程序、帮助技巧、新闻组等相关信息。

思科公司欲进入无线电话市场

以生产网络通信设备而著称全球的思科（Cisco）公司欲以4.25亿美元收购IPMobile公司，从而进入无线电话市场。位于德克萨斯州的IPMobile公司为组建基于IP无线基础网的服务商提供软件。该公司专门研究第3代（3G）网络，该网络将以互联网协议为基础并且可以与现有互联网产品一起工作。公司已经开发了IP无线网络接入技术，可以在第3代网络中使无线装置联上互联网。思科公司的这项达4.25亿美元的股票交易有望在2001年的第一季度完成，Cisco公司希望一次性花费大约每股3美分的股票收入用于购买研究中的成果和作为继续开发的费用。

BANGONGXINGAINIAN 导读 BANGONGXINGAINIAN

Office研究会

办公新概念

如何定制自己的办公系统

广东 邓远辉

最近深圳一家软件公司新推出一套办公系统——办公之星2000，除了常有的文字编辑、表格制作功能外，其特有的定制办公系统的功能很实用。利用它，既不须了解太多的电脑知识，也不须花费过多的时间和金钱，就能量身定做最适用于你习惯的办公系统。作为一个办公人员，你还有什么比能轻松、有效地工作更令人振奋呢？下面，就让我们来看看如何操作：

一、有关概念

1、按钮

按钮是我们使用计算机时经常要运用到的一个很实用的对象，但制作一个按钮并赋予它一定的功能，除了编程人员，普通用户很少会操作。而在办公之星中，对于定制一个办公系统来说，这个操作很简单。其步骤如下：

1)单击“绘图工具条”上的按钮图标。如果没有此工具条，请单击“视图”菜单中的“工具条”选项，在弹出的子菜单中选择“绘图工具”选项，或者单击“插入”菜单中的“控件”选项，在弹出的子菜单中选择“按钮”选项。

2)在文档空白处单击鼠标，然后拖动。在鼠标拖动处有一虚框，它显示着生成后按钮的大小。放开鼠标，则生成一按钮如图1所示。按钮的周围有8个黑色小方框，叫做操作点。将鼠标移向它，然后拖动可以改变按钮的大小，同时光标在操作点中央闪烁，这时候可以输入按钮上的提示文字。



图 1

3)在光标闪烁处输入按钮提示文字后在文档空白处单击，一按钮就生成了。

2、宏指令

对于Word中的宏功能想必大家都不会陌生，而具有破坏功能的宏病毒则让我们头痛不已。在Word中，宏是指一些指令的集合，而在办公之星中宏指令更像是编程语言里的函数，在设置一定的参数后一个指令便可实现一个特定的动作。

在办公之星中，宏指令是和按钮这个控件连在一起使用的。按钮和宏指令的关系犹如皮肤和毛发之间的关系，“皮之不存，毛将附焉？”，如果没有按钮，宏指令则英雄无用武之地了。

设置宏指令的步骤是：

1)在“按钮”上单击右键，在弹出的快捷菜单中选择“设置宏指令…”选项，弹出一对话框如图2所示；

2)在对话框里的宏指令集里有21个宏指令供你选择，被选中的宏指令呈蓝色反显，同时在右边的宏指令描述框里显示出该宏指令的功能以及用途等描述。宏指令由宏指令名和宏指令参数组成。双击选中的宏指令，则在宏指令参数设置框中便出现该宏指令，在宏指令参数中设置好参数，再单击确定。

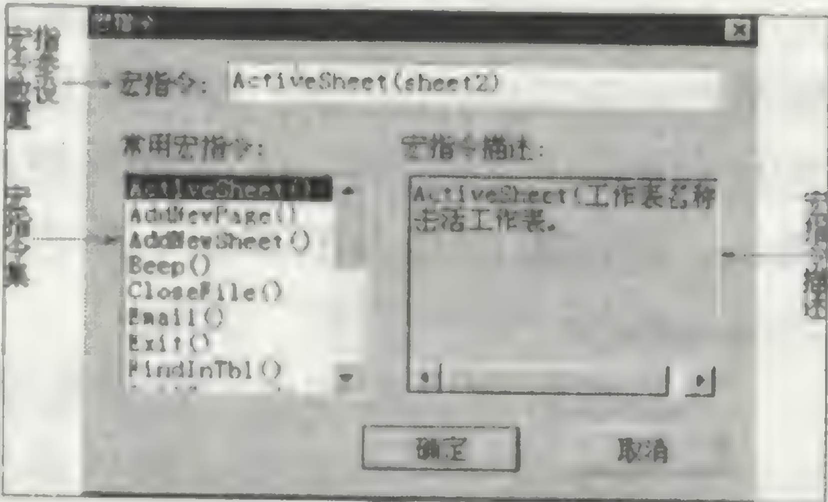


图 2

3)在设置宏指令的按钮上单击右键，从弹出的对话框中选择“控件生效”选项，这样一个宏指令就设置好了。

设置好宏指令后，如果你单击按钮的话，你将发现按钮像我们平时使用的按钮一样，陷下去又弹上来，并执行了相关的宏指令操作。

以下是宏指令的列表

宏指令	功能
ActiveSheet(工作表名称)	击活工作表
Beep()	使计算机发出嘟嘟声
CloseFile()	关闭当前文件
OpenFile(文件名)	打开文件
PageUp()	向前翻一页
PageDown()	向后翻一页
Save()	保存文件
SaveAs()	换名保存文件
WinExec(应用程序名称)	执行应用程序
Email(邮件地址)	发送电子邮件
AddNewPage()	增加新页
AddNewSheet()	增加新的工作表
Exit()	退出系统
FindInTbl()	打开表格查找对话框
FullScreen()	全屏显示
NewFile()	新建文件
Print()	打印当前文件
PreView()	打印预览
SendExel()	发送当前文件

二、按钮的有关编辑操作

1、改变按钮的大小

按钮在办公之星中是以对象的形式出现，因此我们可以像其它对象一样，通过操作点改变它的大小，具体操作步骤如下：

1)选中要操作的按钮，用鼠标单击，按钮周围出现黑色小方块的操作点。如果按钮已经设置了宏指令并且宏指令已经生效，应该先使控件失效。其操作步骤是：在设置宏指令的按钮上单击右键，从弹出的对话框中选择“控件生效”选项。

2)将鼠标移向操作点，然后拖动到合适的大小。

3)在文档空白处单击。如果是已经设置了宏指令的按钮应重新使控件生效。

2、移动和复制按钮

首先选中要操作的按钮，将鼠标移向按钮拖动。如果在移动的过程中同时按住“Ctrl”键，那么将在移动的目的地复制一个按钮。对于复制操作也可以通过剪贴板进行。

3、按钮层次的改变以及对齐

1)选定要对齐的多个对象。

2)在选定的对象上单击鼠标右键，单击快捷菜单中的“对齐”命令，出现一个子菜单,选择不同的对齐命令，可实现不同的对齐方式。

选定一个对象后，单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中单击“叠放次序”命令，可出现一个子菜单，里面有4个菜单项，选择不同的命令就可改变对象的层次。

需要注意的是，如果控件生效后的按钮这些操作都是无效的，要先使控件生效。

4、按钮的属性

按钮不仅可以像其它对象一样移动、复制，还可以设置图案等属性。选中按钮后，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中，选择“控件属性”选项，弹出如图3所示的对话框。在该对话框“位置尺寸”选项卡中可精确设置按钮在整个文档中的位置；在“外观”选项卡中可设置底图，其具体过程以前介绍过。图4是一设置了图片的按钮。在“其它”选项卡里可以设置使按钮不被移动和不被打印。

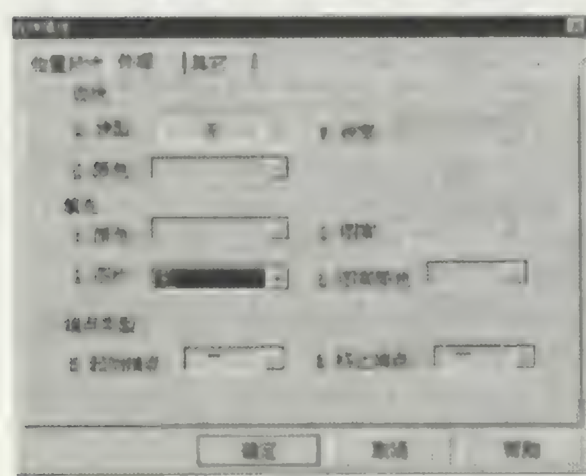

图 3



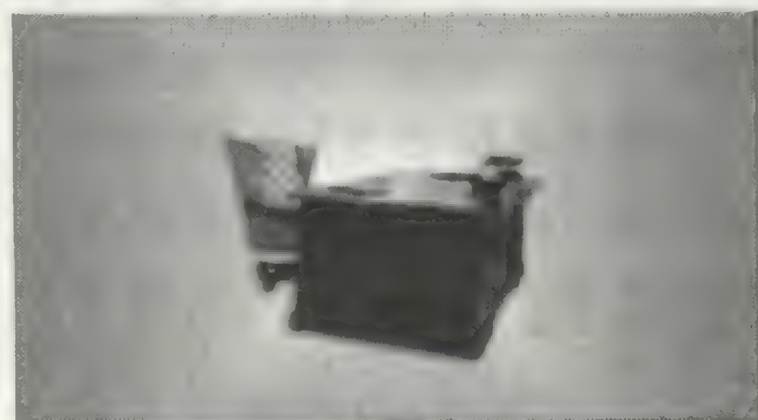
图 4

三、如何定制办公系统

下面将以制作深圳华为办公系统（办公之星2000内带的一个办公系统）为例讲解如何定制办公系统。

1、制作首页面

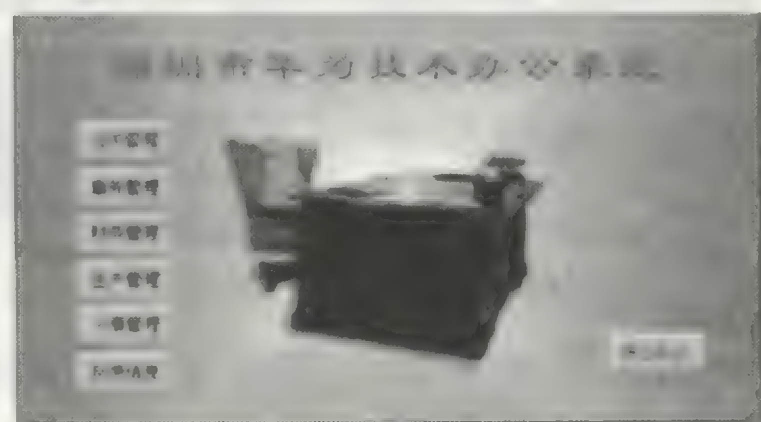
建立一个新文件，文件名为“华为办公系统”。在“页面设置”对话框中设置好页面的大小，在页面背景里选取一幅具有一定意义的画面，选择拉伸模式。这样的话，图片便能充满整个页面。设置后的效果如图5所示。为了能够看清整个页面，最好选择整页的浏览模式。


图 5

在页面的正上方输入一行文字“深圳华为技术办公系统”，设置好字体、大小、颜色。这就是整个系统的标题。

放入一个按钮，设置宏指令为“OpenFile()”。在这个宏指令的参数框里指定参数是要打开的文件名。在这里我们输入“公关管理.ost”，必须输入后缀。需要注意的是这个宏指令所能打开的文件必须与指令所在文件在同一个目录下。然后复制5个按钮，分别在这6个按钮上输入提示文字：“公关管理”、“事务管理”、“财务管理”、“生产管理”、“人事管理”、“反馈信息”。并将对应按钮里宏指令的参数，即要打开的文件名修改为与按钮提示文字一样。将按钮按次序拖放到靠左边合适位置对齐，最后使所有按钮控件生效。

在右下边再插入一个按钮，将按钮的提示文字设置为“退出系统”，其宏指令为“CloseFile()”。使按钮控件生效。最后生成的主页面如图6所示。


图 6

为了使生成的页面在以后的使用过程中不至于无意中被修改，可将整个页面保护起来，使其“只读”而不“可写”。其操作步骤如下：

1)从“工具”菜单中单击“保护”命令，从弹出的子菜单中选择“设置修改权限”命令，又弹出一对话框，如图7所示。

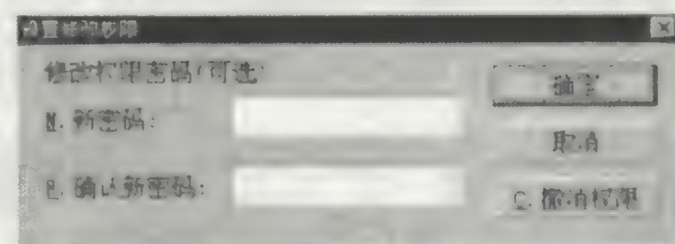
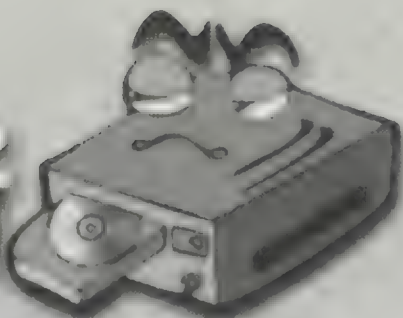


图 7

2)在“新密码”文字框里输入你的密码，在“确认新密码”文字框里再重新输入后，按确定即可。

如果有修改的必要，可撤消权限。（下转31页）



主板芯片组及CPU接口技术结构回顾

湖南 苏旅

我们大家都知道，一款主板产品的设计好坏，与其所采用的芯片组设计和CPU接口技术有很大的关系。芯片组是主板的灵魂，代表了主板技术的发展趋势。而其CPU接口技术结构的设计，则体现出对未来CPU产品的支持程度。两者相辅相成，对主板技术的发展做出了巨大的贡献。近一两年来，主板市场上风云突起，芯片组更新换代速度飞快，新产品新技术层出不穷，主板芯片组设计和CPU接口技术设计越来越成为广大DIYer在选购升级电脑时所关注的焦点。对于目前主板市场来说，主流芯片组如Intel BX和VIA Apollo Pro 133A是DIYer们的选购目标，板中新秀Intel i815和VIA KT（PM）133也正以其优越的性能争夺着主板市场份额，而在广阔的低端甚至二手电脑主板市场上，低端i810、SIS630及老式Intel ZX、VIA Apollo Pro 133、ALI ALADDIN V、MVP4等主板也占着一席之地，同时各种各样CPU接口结构的主板也不断地在迷惑DIYer们。为了方便广大DIYer分析目前CPU主板结构技术，辨别近两年来各种各样的主流及非主流的主板芯片组，从而选购好一款好的电脑主板产品，笔者搜集并整理了目前市面上从1998年以来众多主板芯片组及CPU接口结构的资料，为大家做个综合介绍。

一、CPU接口技术综述：

SLOT 1：

SLOT 1接口一直是Intel的专利，所以采用这种接口的主板无一例外地支持Intel的处理器。Intel原本推出SLOT 1接口的主板只是为了垄断今后的主板发展趋势，可是由于Super 7的兴起，打乱了Intel的完美计划。也许是希望借他人的手扩张市场，Intel于是后来将SLOT 1结构主板的制造授权提供给了VIA、SIS、ALI等主板厂商，所以这些厂商也相应推出了采用SLOT 1接口的系列主板，丰富了主板市场。SLOT 1的技术结构比较先进，能提供更大的内部传输带宽和CPU性能，这也是Intel下大决心抛弃Socket的原因（不过后来Intel又走回了老路），目前市场上流行的采用SLOT 1接口的主板芯片组有Intel的BX、i810、i820系列及VIA的Apollo系列，ALI的Aladdin Pro Ⅱ系列及SIS的620、630系列等。采用不同芯片组设计的主板其性能也不同，有的还是整合主板，需要仔细辨别。不过随着Socket 370结构主板的普及，SLOT 1结构的主板目前销量已大不如前，给新的Socket 370结构主板让出了不少市场份额。

SLOT 2：

SLOT 2大概和我们这些平民DIYer们无缘了，它的用途比较专业：服务于高端服务器及图形工作站的系统。所用的CPU也是很昂贵的Xeon（至强）系列。采用SLOT 2接口的主板多有两个以上的CPU插槽，以供多处理器同时工作。支持SLOT 2接口的主板芯片组有440GX和450NX。

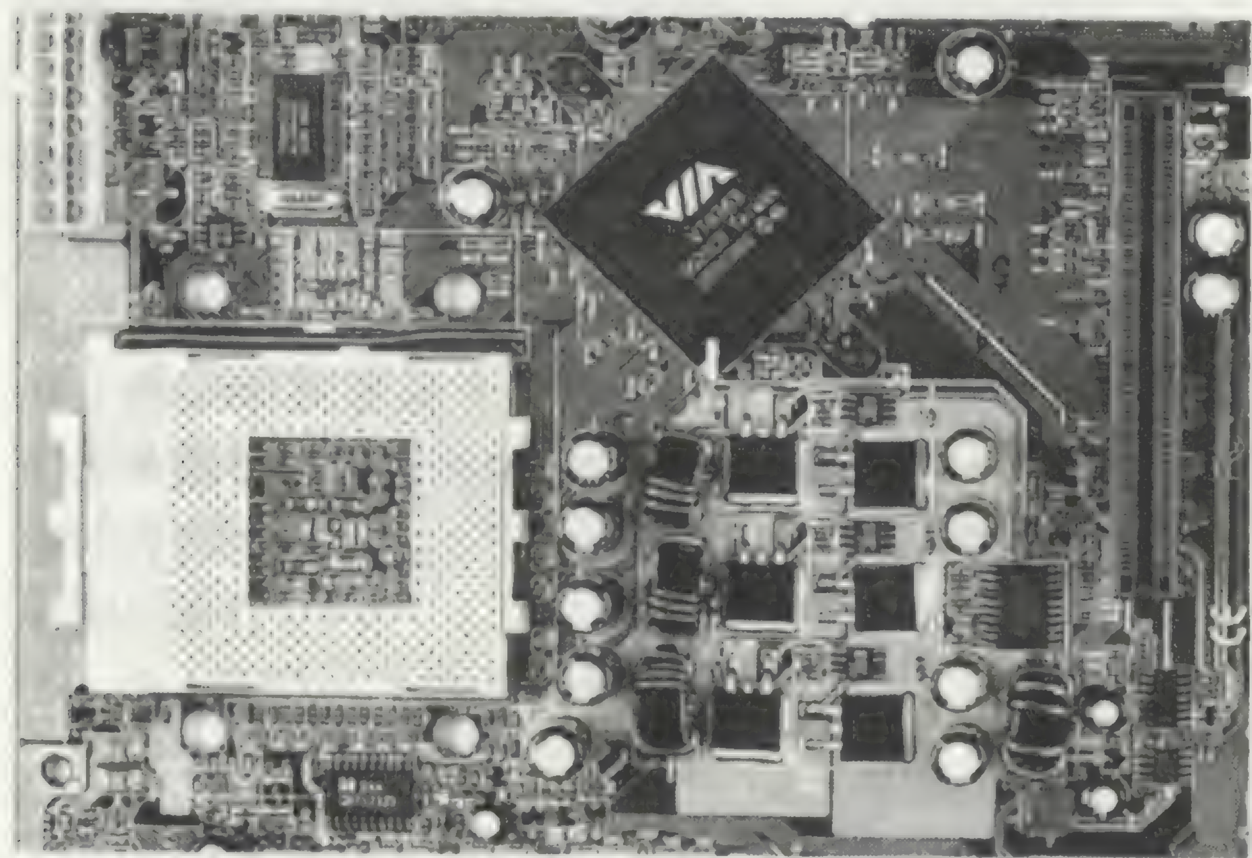
SLOT A：

SLOT A接口是AMD为了与Intel分庭抗礼，另起炉灶的产物。SLOT A主板也就是给AMD主力产品K7 Athlon使用的。在技术和性能上，SLOT A主板可完全兼容原有的各种外设扩展卡设备。不过它使用的并不是Intel的P6 GTL+总线协议，而是Digital公司的Alpha总线协议EV6。EV6架构是目前最先进的架构，它采用多线程处理的点到点拓扑结构，支持200MHz的总线频率，这无疑给K7打下了一个良好的速度基础。目前上市的支持SLOT A接口结构的主板芯片组主要有两种，一种是AMD自产自销的AMD 750芯片组，另一种是VIA的Apollo KX133芯片组，还有目前正兴起的VIA KT133芯片组。不过由于目前生产K7主板的厂商并不多，无论是在产量还是产品兼容性问题上都不尽如人意，所以AMD面临着许多不利的困难，此外，为了降低制造成本和CPU设计生产周期，AMD又开发出最新的Socket A系列主板，它作为SLOT A接口的接班人，采用462针脚接口设计，支持最新的新Athlon（雷鸟）和Duron（钻龙）CPU，如同Socket 370一样，降低了制造成本，简化了

结构设计。

Socket 370:

为了拓展低端市场，打击AMD的产品销量，Intel决定力推他们的廉价赛扬A CPU。好马配好鞍，赛扬A被改造成了Socket 370结构，相应的廉价Socket 370主板出现了。Socket 370主板多为采用Intel ZX、BX、i810



芯片组的产品，当然其他诸如VIA 、SIS等厂商也会参与进来，如VIA Apollo Pro系列、SIS 530系列等。原来有种观点认为，Socket 370的CPU升级能力可能不会太好，所以Socket 370的销量总是不如SLOT 1接口的主板。但世事难料，Intel 也在不断转变着策略，新千年Intel Coppermine系列CPU新P Ⅲ和新赛扬 Ⅱ（均为Socket 370 结构设计）的推出，Socket 370接口的主板一改低端形象，逐渐成为CPU接口结构主板的主流，如目前最新的 i815 系列主板则都采用了Socket 370结构设计。Socket 370结构吸收了原有主板结构的优点是成本低廉和设计简单，支持面广。相反，原有的SLOT1接口的主板倍受打击，目前正迅速从主板市场消失。对于部分SLOT1接口主板，一块Socket 370转接卡是将其升级发展、发挥余热的最好伙伴。总的来说，Socket 370主板代表着目前以及未来一年内的时代主流，值得推荐!

Super 7:

Super 7接口主板是AMD、VIA、ALI、SIS等厂商共同倡导创建的。它最大的特点是直接支持100MHz总线频率和 AGP图形加速端口，延长了Socket 7接口主板的寿命。面对Intel都弃之不用的Socket 7接口，AMD等厂商并没有气馁，不但继续生产支持Socket 7的CPU产品，同时还将其发展为与SLOT 1抗衡的Super 7产品。实际上Super 7 并不是SLOT 1的对手，AMD这一点很清楚，不过为了保护自己的生产线不早被淘汰，同时加紧攻占低端市场，AMD对于Socket 7的产品仍然比较耐心，直接将其进化为Super 7系列。直到发展出了全新的Socket A接口产品。Super 7采用的芯片组有VIA公司的MVP3、MVP4系列，SIS公司的530/540系列及ALI的Aladdin V系列等主板产品。对应Super 7接口CPU的产品有AMD K6-2、K6-Ⅲ 、Cyrix M2及一些其他厂商的产品。但目前由于K6-2在赛扬的打压下市场份额迅速减少，因而目前市场上新型的Super 7
见，基本上都还是一两年前的产品。

二、主板芯片组技术综述:

SLOT 1（ Socket 370 ）结构:

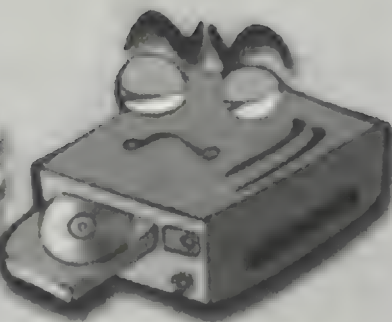
Intel芯片组:

1.440BX

Intel 440BX芯片组是随着高频Pentium Ⅱ CPU一起上市的，相对于其前任LX芯片组，BX芯片组又多了几个新的特点，首先，它开始支持总线速度为100MHz的频率（一般可上133MHZ ），通过配合高频CPU，主频最少可支持到500MHz以上，这是BX芯片组最大的卖点。其次，它采用四端口技术，有效地把CPU 、内存、AGP端口和PCI总线连接起来并控制传输，提高了系统的性能。此外它还具有32位主PCI接口并支持同步AGP端口。440BX芯片组采用南北桥设计，北桥芯片型号为82443BX，它采用492引脚BGA封装，负责CPU、内存、64位总线、PCI、AGP等接口及其连接控制；南桥芯片型号为82371AB。它采用324引脚BGA封装，负责软驱、硬盘、键盘等接口及USB端口的连接控制，系统管理总线，同时支持UDMA 33协议。BX芯片组支持的内存扩展从768MB到1GB不等，同时BX芯片组还支持双Pentium Ⅱ以SMP方式工作。即使在i815、i820芯片组开始上市的今天，82440BX芯片组仍被认为是一款具有强大威力的产品，不过在i815和i820芯片组主板的强大攻势下，BX主板被淘汰出局的日子已指日可待。

2.440EX

它是Intel公司专门为赛扬处理器开发的一款芯片组。它也采用南北桥两片结构介绍，北桥芯片型号为82443EX ，南桥芯片为82371AB。为了节省成本，它的特色功能不多，外频只支持66MHz，此外PCI、ISA等插槽也较少，算是440LX芯片组的简化版。这款廉价芯片组目前已沦落到淘汰地步。440EX可以说是Intel



芯片组产品中寿命最短的一款。

3.440ZX

440ZX是Intel为支持Socket 370结构赛扬处理器而开发的一款新型芯片组。与440EX类似的是，Intel的原意是想将其定位在低端市场。与苦命的EX主板相比，ZX主板要幸运多了，由于其ZX 100型芯片组加入了对100MHZ总线频率的支持，它可以获得类似于440BX芯片组的性能。不过为了节省成本，它取消了对多处理器的支持，并且只支持2个DIMM插槽，最大只支持256MB内存、3个PCI和1个ISA插槽，不过这也成为其与440BX芯片组最大的区别。440ZX芯片组仍采用南北桥结构设计，北桥芯片组是82443ZX，南桥芯片组是82371AB。ZX芯片还有一款只支持66MHZ外频的产品。

4.440GX

这是Intel为了满足服务器及工作站需要而开发的高档超级芯片组，具有很高的稳定性。作为440BX的增强版本，440GX具有440BX芯片组的全部特点，此外它还新增加了对Slot 2结构的Pentium Ⅱ Xeon（至强）处理器的支持，可以以100MHZ的总线速度来运行它。同时，440GX允许最多四颗Xeon CPU以SMP（对称多处理器）的模式工作，这无疑大大超过了440BX芯片组原有的双处理器支持。440GX芯片组也为南北桥结构，北桥芯片型号为 82443GX，南桥芯片是通用的82371EB。另外，440GX支持高达2GB的ECC SDRAM内存（单条容量为512MB），同时还具有完善的2X AGP接口，同时还符合PC97能源管理规范。不过在个人电脑市场上该芯片组产品出现的机率不多。

5.450NX

450NX芯片组是一个为企业级服务器特别制造的芯片组。450NX由四个单元组成：82451NX、内存和I/O桥控制器，82454NX PCI增强桥，82452NX RAS/CAS发生器及82453NX多重路径数据访问结构。它支持8GB内存（采用 3.3V EDO DRAM），可提供四个32位PCI及两个64位PCI结构，同时还优化了主机到PCI桥和内存控制器。它的总线接口为36位地址、最大能同时使用八个Xeon。它能供给企业级服务器充足的带宽（1GB/s），以支持四处理器的大量 I/O 数据通信。450NX 芯片组也有企业级服务器必需的可靠性，它有ECC校验和总线控制器的奇偶校验；MIOC和内存子系统的ECC校验；MIOC和PCI增强桥的奇偶校验等。此外，由于AGP插槽在服务器中用处不大，所以450NX只提供了PCI插槽。

6.810 芯片组

i810芯片组是Intel 1999年推出的新型整合主板芯片组，一开始，Intel就引入了众多的新名词。首先，Intel 取消了传统的南北桥芯片组结构，而采用一种叫做“加速集线器结构”（Accelerated Hub Architecture）取代了原有的 PCI 总线，并采用专用总线以连接各设备和CPU，以达到高速处理的目的。i810芯片组有许多新的特性。首先作为整合主板芯片组，i810芯片组取消了外置AGP连接装置，而内置了一个图形存储控制集线器（Graphics Memory Controller Hub）、它采用了全新优化设计，提供了类似AGP的图形加速芯片功能，能较好地执行2D/3D显示任务。同时，由于该图形控制集线器与内存控制器处在同一个芯片。这样它可以用 800MB/s 的带宽来全速访问主存，远远高于一般的AGP 2X速度。同时，该图形芯片还可选配备4MB大小的显示缓存，不过这个缓存只能用于3D应用中的Z缓冲。i810芯片组取消了一般的BIOS，采用固件集线器（Fireware Hub）代替，它包含了主板和图形控制器的BIOS。此外，i810芯片组还带有音频解码控制器AC97（Audio Codec 97 Controller），以简单廉价的成本实现了对音频、Modem 的移植。最后，i810还带有一个硬件的随机数字发生器，可对商务通讯、数字信号等进行有效的加密。配合i810芯片组出现的有i810L、i810、i810 DC100和i810e 等四种类型主板，早期的i810多用于赛扬系列处理器，不完全兼容Intel Pentium Ⅲ处理器，最新的芯片组版本则修正了这个问题。目前，Intel 公司又推出了i810e型号的整合主板，改正了原有i810主板与Pentium Ⅲ 处理器存在的不兼容问题，同时还间接的支持了133MHZ总线速度和PC 133内存。

7.815 芯片组

在推出i810系列产品后，Intel新的i815芯片组在2000年第二季度上市了。作为i810e芯片组的修订版，它同样支持“加速集线器结构”（Accelerated Hub Architecture）技术。同时针对原有芯片组的不足，它正式支持 AGP 4X、PC133内存协议及ATA 66/100技术，还整合了2D和3D加速芯片i752和支持AC 97的音频芯片。与 i810E芯片组不同的是，i815芯片组支持额外的AGP接口，这就比没有AGP接口的i810主板在升级性能上要好。主板厂商可以用它来生产带有AGP接口的主板，这样整合主板也可以通过升级显卡以获得更高的性能了。此外它还带有CNR（Communication and

Networking Riser，通信网络提升器）接口，这是目前只有ICH2芯片才有的新接口，它比AMR要长一些，带有丰富的扩充功能，如以太网、V.90Modem 接口，外带2个USB接口和4声道输出接口等。i815芯片组分为i815系列和i815E系列，它们的根本差别在于后者使用了最新的ICH2芯片（ I/O ControllerHub, 输入/输出控制器中心），同时这也是后面介绍的820与820E的差别所在，因而后者比前者多了支持UDMA 100技术的接口，其他的功能基本相同。

8.820 芯片组

代号为“Camino”的Intel新一代主板芯片组i820是在1999年末发表的，i820 将在技术规格上完全超越现有的 i440BX和i810芯片组。在主体设计上，i820 芯片组采用了Intel开发的加速中心结构（ Accelerated Hub Architecture ），i820和i810芯片组一样，把芯片组分成内存控制器和I/O控制器两块主要的控制芯片，通过一条两倍于PCI带宽的专用总线连接在一起。在加速中心结构下，PCI总线等多种设备可直接连接在I/O控制器上与CPU直接交换数据，从而提高了系统的整体工作效率。在内存结构上，i820 芯片组提供了新一代内存体系 RAMBUS的支持，但同时也提供了对PC133内存的支持。i820芯片组的主要技术特征有：正式提供133MHz前端系统总线（ FSB ）的支持，全面支持代号为“ Coppermine ”、总线速度为133MHZ的新型Pentium Ⅲ处理器；符合 AGP2.0 规范，提供AGP 4×支持，其最大数据传输率为1066MB/S，有效的扩充了显示卡的带宽能力；此外还支持Ultra DMA/66传输模式，同时也支持符合AC97规范的音频和Modem控制器。i820芯片组的四个主要控制中心为：1.内存控制中心MCH（ Memory Controller Hub ）：MCH相当于原来芯片组结构的北桥芯片，它采用了324针引脚的BGA封装方式，通过Hub Interface（加速中心接口）提供的加速总线结构与其他设备相连。它提供了最高为133MHZ的系统总线频率，支持最大1GB的内存容量，提供 AGP 4×接口支持。除了使用PC100/PC133 SDRAM 外，也可以使用PC600、PC700或PC800的DRDRAM （必须有相应插槽）。 2. I/O 控制中心ICH（I/O Controller Hub）：ICH芯片采用241针引脚的BGA封装方式，它与下面介绍的FWH组合，功能相当于原来芯片组的南桥部分。它支持6个PCI设备、4个Ultra DMA/66设备和2个USB接口，同时支持符合AC 97规范的AMR接口。此外虽然i820 芯片组主板取消了ISA插槽，但利用附加芯片还可设计一个ISA插槽以继续提供对ISA设备的支持。另外ICH联接 Super I/O芯片后还可支持各种I/O接口以及游戏手柄（MIDI 接口）等。3.固件中心FWH（ FirmWare Hub ）：FWH实际相当于原来主板上的BIOS芯片，其容量为2MB、4MB等。它拥有33 MHz的时钟总线，支持多字节读取和单字节的读写，同时还提供硬件乱数发生器，可有效地应用于电子商务等加密技术中。 4.内存转换中心MTH （ Memory Translator Hub）：MTH桥接芯片提供了RIMM与 DIMM内存插槽的转换接口，可使i820芯片组支持符合 PC100或PC133规范的SDRAM，从而保证系统的兼容性，降低整套系统的成本。MTH芯片可以做在SDRAM的内存条上，也可以用BGA封装的方式直接内置在主板上，不过由于i820芯片组不支持SDRAM和RDRAM两种内存的混插使用，因而DIMM和RIMM插槽不能同时使用。i820芯片组分为i820 DP-133、i820-U P133、i820 PC-600等三种不同的芯片组版本。目前已上市的i820主板有Intel的CC820、ASUS的P3C 2000系列等，目前价格在1500元左右。但由于不久前发现的ICH与SDRAM的重大兼容问题，Intel目前停止并回收了带有SDRAM插槽的i820主板，而RAMBUS的价格又特别昂贵，这无疑对推广i820芯片组计划是一个沉重的打击。

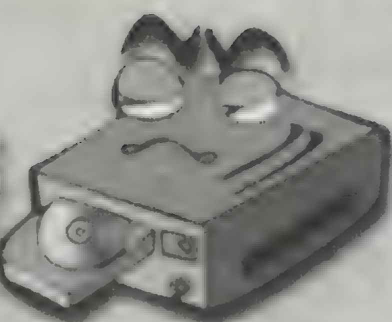
9.840 芯片组

1999 年末，Intel推出了i840芯片组，配合专用的Intel PⅢ Xeon和PⅢ Coppermine 处理器，主要面向高端企业服务器、工作站市场。与i810、i820芯片组相似的是，i840 芯片组同样采用了Intel开发的加速中心结构（ Accelerated Hub Architecture ），把芯片组分成内存控制器和I/O控制器两块主要的控制芯片，通过一条两倍于PCI带宽的专用总线连接在一起。在加速中心结构下，PCI总线等多种设备可直接连接在I/O控制器上与CPU 直接交换数据，从而提高了系统的整体工作效率。其核心部分仍然由内存控制中心（ MCH ）、I/O控制中心（ ICH ）、固件中心（ FWH ）等芯片组成，可提供高速宽余的带宽性能，强有力的多媒体外设性能及有效的安全性能等。同时，i840芯片组还可附加PCI控制中心82806芯片，内存反馈中心82803、82804芯片等以获得更多的功能以满足不同的需求。i840芯片组针对不同用户的需求，将分为i840DP和i840QP两种版本，前者只支持双 CPU系统，固件中心容量为4MB；后者可支持四个CPU系统，固件容量也提高到8MB。

非Intel芯片组：

1.Apollo Pro

Apollo Pro是VIA公司开发的第一款440BX级别的



芯片组，它一举打破了Intel长期垄断高档芯片组的局面。Apollo Pro采用SLOT 1接口设计。支持66/100MHz外部总线频率，在内存方面，它支持SDRAM，最大可扩展到1GB内存（带ECC校验），同时可允许不同种类的内存共用。同时它还支持SBA（Side Band Addressing: 边带寻址）模式，并符合AGP 1.0和PCI 2.1标准。其北桥芯片型号为VT82C691，采用492引脚BGA封装，支持包括Pentium Ⅱ和Celeron在内的Intel CPU产品，其CPU主频最高可以到450MHz。南桥芯片型号为VT82C596。采用324引脚BGA封装，内建EIDE控制器，支持Ultra DMA/33/66模式、PCI-to-ISA桥和双端口USB控制器。此外，它还支持PC98标准（包括ACPI 1.0和APM 1.2）。Apollo Pro芯片组除了兼容外，其最大的特点就是在对内存的异步处理模式，它可以在100MHz总线下稳定使用频率为66MHz内存，最大限度地保证用户的投资。不过VIA Apollo Pro也有一定的缺点，相对的Intel BX来说，其磁盘驱动性能及AGP兼容、加速能力不如人意，且其最高只支持450MHz的CPU，致使其迅速走上被淘汰的不归路。

2.Apollo Pro Plus

在Apollo Pro设计成功的基础上，VIA推出了增强版的芯片组Apollo Pro Plus。除了继承Apollo Pro芯片组所有的功能外，它可以支持所有的Slot 1结构的CPU（Pentium Ⅱ、Pentium Ⅲ等）及Socket 370结构Celeron处理器。在总线速度上，它支持66/100/133MHz的设置，使用的CPU主频可以到450MHz以上。采用Apollo Pro Plus芯片组设计的主板同样由南北桥结构组成，依然采用BGA封装设计。北桥芯片编号为VT82C693，支持SDRAM（PC100），允许不同种类的内存共用，最大容量可扩展到1GB。支持AGP 1.0和PCI 2.1标准。超级南桥芯片编号为VT82C596A。其最大特点是融合了声音处理功能。在内存方面，Apollo Pro Plus对PC133内存协议提供了间接的支持，提高了内存的运行带宽。同时在总线设置上，还可以将AGP强制设定为66.6MHz，这样无疑大大稳定了系统性能。

3.Apollo Pro 133

VIA的PC133内存协议目前已成为主板业界设计标准，这对于过渡期间的内存速度带宽的提高是很有好处的，因此VIA推出了与其相关的Apollo Pro 133主板芯片组，正式支持了PC133内存。采用Apollo Pro 133芯片组设计的主板北桥芯片用的是VT82C693A，提供了对内存、AGP和PCI接口的控制。南桥芯片用的是VT82C686A，提供了对一些外部设备接口的控制，同时还支持AC97协议，整合了音频芯片和软Modem功能（AMR接口）。此外，Apollo Pro 133还支持VCM技术，理论上可提高内存30%的速度。加上其对UDMA/66的支持，Apollo Pro 133可谓是Intel i820芯片组最大的对手。

4.Apollo Pro 133A

Apollo Pro 133A是目前VIA与Intel BX及i820主板竞争的主流产品，其北桥芯片用的是VT82C694A，在693X的基础上提供了对AGP 4×的控制支持。南桥芯片用的是VT82C686A，同样提供了对一些外部设备接口的控制，由于它不单支持BX芯片组不支持的AGP 4×、UDMA/66技术、PC133和异步调整等技术，还支持双CPU处理器。它的价格适中，性能特别是兼容性十分优越，因而正逐步成为VIA攻占主板主流市场的主打产品，由于i820的兼容问题和i815上市的缓慢性，目前，VIA Apollo Pro 133A主板产品受到了许多人的欢迎，不少著名厂商如华硕、微星和梅捷也纷纷推出了自己的Apollo Pro 133A系列产品。此外，针对i815芯片组支持ATA/100的技术，VIA还将推出采用南桥芯片686A修订版686B的Apollo Pro 133A新产品，686B基本上只在686A的基础上增加了对ATA/100的支持，原有采用686A设计的Apollo Pro 133A主板只须转换针脚芯片即可获得升级。

5.ProMedia 133

VIA公司目前支持Socket 370/Slot1接口的Apollo Pro133A芯片组，将被ProMedia和ProMedia Ⅱ芯片组所取代。由于加强了和S3公司的密切合作，这两种芯片组中将集成S3公司的图形处理器S3 Savage4NB系列（采用S3 Savage2000内核），其北桥芯片为VT8605，南桥芯片采用的是686A或686B，支持PC133 AGP 4×等技术，供Socket 370结构CPU使用。VIA还计划在2000年底推出Apollo Pro 266芯片组，支持AGP 4×标准，使用PC266的DDR SDRAM内存。

6.SIS 620

SIS 620是SIS（矽统）公司1999年推出的新型整合主板芯片组，同时推出的还有SIS 530芯片组，两者的性能大同小异，主要区别在于对CPU类型的支持接口不同。SIS 620是基于Pentium Ⅱ结构CPU的芯片组，用于搭配低价位的赛扬处理器和Pentium Ⅱ处理器。SIS 620北桥芯片集成了SIS 6326 AGP的显示芯片核心，同时提供了对DRAM、IDE、PCI界面的控制，采用576脚的BGA封装。南桥部分为SIS 5595，采用208脚PQFP封

装。包含 PCI-to-ISA桥、键盘控制、USB RTC、SMBUS、ACPI/APM兼容电源管理、系统环境监控等功能。总的来说，SIS 620芯片组的产品为低价电脑提供了一个较好的选择，目前市面上不少低价品牌电脑均采用SIS 620 主板。

7.SIS 630

SIS 630芯片组是SIS公司1999年底发表的高整合芯片组产品，同时推出的还有SIS 540芯片组。两者所用的芯片功能完全相同，只是SIS 630支持SLOT 1（Socket 370）接口的Pentium Ⅱ、Pentium Ⅲ、赛扬产品，而SIS 540支持AMD的K6-2系列（Socket 7）。在此款产品中，SIS首次将南北桥芯片组整合为单一的芯片，并提供了完整的网络功能。该芯片整合中包括了北桥、SIS 960超级南桥以及128 位SiS 300 3D显示芯片，可提供MODEM 、以太网（Ethernet）、家庭网络（Home PNA）等功能。SIS 630芯片组的主板主要卖点是其廉价的高速3D图形加速功能和面面俱到的整合功能，其售价也十分公道，在目前的中低端整合市场上抢占了i810芯片组不少的份额。

8.Aladdin Pro Ⅱ

Ali公司于不久前发表了它的新型芯片组Aladdin Pro Ⅱ 。Aladdin Pro由两个BGA封装的芯片组成：456针的 M1621和328 针的M1533（或 M1543）。M1621作为北桥芯片，提供了对AGP、内存和输入/输出控制器的支持，它可支持多个奔腾Ⅱ处理器，同时还有1X/2X的AGP模式。M1533为南桥芯片，为 PCI总线和ISA总线之间的数据传输提供了一条数据通道，它包括了能源管理ACPI、UDMA/33、USB控制器、SM总线控制器和PS2接口控制器，同时还增多了超级输入/输出功能，支持软驱控制器，两个串行口和一个并行口的使用。此外，Aladdin Pro Ⅱ还支持PCI总线和内存子系统的奇偶校验及ECC错误检查修正功能，可有效地减少运行中出现的问题。

9.Aladdin TNT2

在去年Comdex 99大展上，ALI公司推出了其最新的整合主板芯片组Aladdin TNT2，支持Intel的Pentium Ⅱ 、Pentium Ⅲ系列CPU。与其他传统兼容芯片组不同的是，该芯片组同样采用456针的M1621和328针的M1533（或 M1543）设计。内置TNT2 M64显示模块，可提供快速的3D图形加速能力。对Intel的i810、i815等整合芯片组构成了强大的威胁，看来ALI也是不甘心失败的。目前，采用 Aladdin TNT2芯片组的主板已经上市，大家熟悉的三帝、PC CHIPS等厂商均已推出自己的Aladdin TNT2芯片组整合主板，价格低廉，性能不错，特别是整合功能也都齐全，在低端市场上可与i810主板一拼！但由于整合成本和共享内存问题，该主板自带的TNT2 M64显示性能仍不能与单一的TNT2 M64显示卡相比。

Super 7 结构：

1.SIS 5591

SIS（矽统）公司的5591芯片组主板是其早期的Super 7产品，该芯片组主要由南北桥两颗芯片组成，北桥芯片是 SIS 5591，它采用533脚BGA封装，0.35微米技术设计；南桥芯片为SIS 5595，它是208脚PQFP封装，采用 0.5微米技术制造。它的功能如下：1.可分别支持L2 Cache，容量为 256KB、512KB、1024KB。支持最多三组 DIMM插槽，最大为768 MB内存。提供最多5组PCI槽。最大支持AGP 2×模式，带宽可达66/133MHz。支持同步非同步PCI时钟频率输出，保证即使在75MHz、83MHz外频下PCI频率仍以33.3MHz运行，从而提高了系统的稳定性。此外它还支持ACPI规范，支持Ultra DMA/33协议，内建类似LM78的系统维护芯片。最大支持100MHz的系统频率。这款芯片组产品在当时K6系列及K6-2系列的推广时期曾十分流行，目前在市面上已不多见。

2.SIS 530

SIS530芯片组是支持Socket 7接口的产品，主要对应AMD的K6-2系列 CPU，其他性能特点和SIS 620相同，北桥芯片集成了SiS 6326 AGP的显示芯片核心，采用576针脚的BGA封装。南桥部分为SiS 5595，采用208脚PQFP封装。具体情况可参见前面的SIS 620介绍。

3.SIS 540

SIS540芯片组是支持Socket 7接口的产品，主要对应AMD的K6-2系列 CPU，其他性能特点和SIS 630相同，具体情况可参见前面的SIS 630介绍，这里就不多叙述了。

4.ALI Aladdin V

Aladdin V芯片组是ALI公司的杰作，它同样采用了南北桥的芯片设计结构。其北桥芯片为M1541，456脚BGA封装，负责DRAM、CACHE、AGP的控制；南桥芯片为M1513，采用328脚BGA封装。ALI Aladdin V芯片组主板支持容量为256KB、512KB或1024KB的L2 Cache。同时还内置了支持512KB L2 Cache的Tag

SRAM，这样无疑节省了一些设计成本，最重要的是它可使100MHz外频下的L2 Cache不受Tag SRAM的限制。此外，该主板还支持Cyrix 6X86MX所特有的linear Burst线性突发模式，以及AMD K6的Write Allocate写入集结模式，可以提高系统的性能。内存方面，ALI Aladdin V最大支持4组168线DIMM，最多可使用1024MB的SDRAM。同时主板还提供5组PCI槽，支持AGP 2×模式和Ultra DMA/33，ACPI等规范。总的来说，该主板芯片组代表了当时ALI出色的工艺设计水准。

5.ALI Aladdin VⅡ

Aladdin VⅡ芯片组是ALI公司对于Super 7结构主板的再次贡献，它主要对应AMD的K6-2+处理器产品，不过由于目前Super 7市场萎缩严重，在桌面市场上ALI已无法继续推出配合Socket 7 CPU的高性能主板，因而ALI Aladdin VⅡ最终的用途将是广阔的笔记本主板市场。

6.VIA MVP3

VIA的Apollo MVP3芯片组是一款强大成熟的Super 7（Socket 7）接口主板，即使在MVP4等产品面市的今天，它仍保持着强大的生命力，在Super 7市场上占着一席之地。它同样采用南北桥芯片结构，其北桥芯片为 VT82C598或VT82C598AT，采用476脚BGA封装（598为ATX布局专用，598AT为BABY AT专用），南桥芯片仍是 VT82C586B，与VP3的南桥芯片编号相同。MVP3的最大特点就是支持100MHz外频和第二代同步内存（ DDR SDRAM-Ⅱ），以及高速的AGP接口（速度最大为2×）。MVP3最大支持1024MB的内存，其L2 Cache最大可支持到2MB，可对全部的1024MB内存进行缓存加速。在内存使用方面，MVP3芯片组还用到了VIA设计的虚拟同步技术，该技术可解决CPU、DRAM以及AGP总线在Socket 7系统上高频的诸多问题。由于MVP3众多的先进技术，目前市面上的 Super 7 主板约有80%以上采用该芯片组生产设计。

7.VIA MVP4

作为VIA MVP3的升级版本和VIA最后一款Socket 7结构主板，VIA Apollo MVP4继承了MVP3的诸多优点。它仍采用南北桥结构，Super 7接口整合主板设计。其内存最大可支持768MB的PC100 SDRAM。北桥芯片编号为 VT82C501，采用492脚BGA封装（0.25 微米设计），集成了AGP接口的Blade 3D芯片（Trident 9880图形加速卡），利用内存共享结构（SMA）设计共享显存，同时可以对MPEG2编码（DVD）进行播放加速；南桥芯片编号为 VT82C686。采用的是352脚BGA封装（0.35 微米设计），集成了包括软驱、并口、串口、红外线传输接口等超级控制器及硬件监测功能等，同时还提供了对Ultra DMA/66 的支持。总的来说，MVP4芯片组主板具有极高的性价比，是Super 7结构主板中比较出色的一种产品。

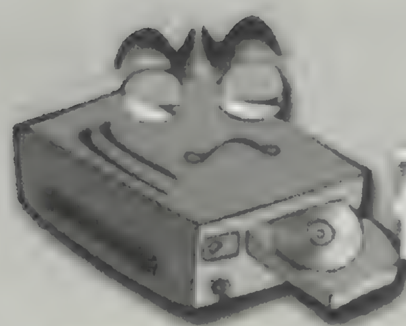
其他结构：

1.AMD 750系列

AMD 750是AMD设计开发的第一款能够支持Slot-A结构的Athlon的芯片组。这款芯片组的最大特点是采用了 200MHz 的 Alpha EV6 前端总线来连接 CPU，其速度达到了目前市场主流Intel 440BX芯片组的两倍，从而使它能够充分发挥 Athlon 处理器强大的整数浮点处理能力；它的内存以异步的方式通过64位100MHz的内存总线来支持目前流行的PC100 SDRAM。这种组合方式既提高了总线性能，又保证了能向下兼容SDRAM等内存，使用户可暂时不用购买价格昂贵技术尚未成熟的DDR RAM（同样也降低了K7处理器的使用效率）。在设计上，AMD 750仍采取传统的南北结构设计方式，其北桥芯片代号为AMD 751，主要负责高速的系统总线（AGP 2×）。南桥芯片代号为AMD 756，主要负责管理先进的外围设备，它继承了PCI 2.2、即插即用PnP及ACPI电源管理等传统技术，并且在此基础上可支持最新的UDMA/66技术和4个USB接口，这是一般Intel BX芯片所不具有的。AMD 750芯片组还有一个最大的特点就是它能够完全支持SMP多处理器工作！这在以前一直是Intel的专利技术，AMD 750 能够支持两个Athlon处理器的芯片组，这意味着从此以后在服务器市场上将会有很多有Athlon处理器的电脑出现，高端服务器市场也能见到K7的身影了。由此看来，AMD 750芯片组确实是一款很先进的芯片组，不过它也并不是完美无缺的。由于 AMD在设计开发时过于保守求稳。它只能支持3条DIMM共768MB内存，并且还不支持AGP 4 ×和PC133 SDRAM。这些都是影响其高性能的致命缺点。

2.VIA Apollo KX133 系列

VIA（威盛）公司一向是 AMD 的忠实伙伴。这款Apollo KX133就是其最新推出的K7主板兼容芯片组，它采用了和AMD 750类似的设计方式，有专门的200MHz的Alpha EV6前端总线连接CPU，不过它的内存异步方式较有特色，可以稳定顺利的支持66MHz到133MHz的内存频率，并且真正支持PC133内存。在容量上，Apollo KX133支持4条 DIMM和（下转48页）



英特尔最新IA-32体系处理器

——奔腾Ⅳ综述（上）

广东 CHO

Pentium Ⅳ（研发代号为Willamette）是英特尔的下一代X86处理器，在构造体系方面，该处理器比起前代Pentium Ⅲ有较大变革。为了把它阐述得更加清晰，我们决定把这篇文章分为上下两个部分，本期刊登上篇，主要阐述的内容包括：Pentium Ⅳ开发的初衷、Pentium Ⅳ体系的基本知识、在工作原理上与早期第六代处理器的区别。下篇内容中，本文作者将从通俗易懂的角度揭示Pentium Ⅳ的新技术和新功能，尝试解释Pentium Ⅳ处理器的工作特点并预测其性能表现。

英特尔被自己的大锤（Sledgehammer）砸中

Pentium Ⅳ的研发代号是Willamette，将是英特尔在今年底推出的新一代高端X86处理器。无论从技术角度还是基于历史角度来审视，很多因素将促使Pentium Ⅳ成为众人瞩目的焦点。Pentium Ⅳ是自1995年英特尔在Pentium Pro中首次引入功能强大的P6处理器内核以来，第一个采用全新设计的X86处理器。除此之外，英特尔"有条不紊"的开发计划被今日CPU领域更新换代频繁的态势所打乱，他们甚至没有想过这么快便需要Pentium Ⅳ前来助阵了。若要完全搞明白以上许多事情，我们必须回到7年前：那时，486电脑用户正焦急地等待新的英特尔处理器的面市，而这个"新生儿"却将有一个古怪的名字。

1993年，英特尔的圣克拉拉（Santa Clara，紧邻硅谷圣荷塞）处理器设计组已经完成了P5（Pentium）计划，开始进入P7的研发阶段。（英特尔在此之前已经开始采用一种新的策略：两个独立风格的X86处理器研发队伍并行工作。采用这种策略，当第一团队完成了第N代处理器的研制以后，就会投身到第N＋2代处理器的研发工作中，此时，第二团队的N＋1代处理器已处于研发中期。这种研发运作模式有助于把每4年才能推出一个新内核的周期缩减为一半。）当Santa Clara小组进入P7计划时，"栖息"在俄勒冈州希尔斯伯勒（Hillsboro Oregon）的英特尔P6小组还有大量的工作需要完成，而此时距离Pentium Pro的发布大约仅有18个月左右。按照原先的计划，P7是P6的换代产品，它是一个完全64位的X86处理器，拥有大约2000万只晶体管（这个数字四倍于Pentium Pro上的数目）。从某种意义而言，英特尔的P7计划在概念上非常类似于AMD的K8——sledgehammer，即AMD K7（Athlon）的换代产品。

英特尔的工程师认识到，仅仅把X86的指令集扩展到64位，对于P7处理器来说是远远不够的，P7必须至少能够彻底击败RISC处理器才行。基于这一理念，英特尔在此时决定与Hewlett Packard（当时尚未重组的惠普公司）结为联盟，共同研发一款高性能的64位处理器，该处理器结合了长度可变的VLIW技术，而VLIW则来源于HP对其Precision Architecture RISC体系的"Wide word"扩展（后来发展成为HP的SPARC处理器）。1994年，圣克拉拉团队已经全力投入到被称为P7的64位处理器的研发工作中，其中，第一个采用来自于英特尔-惠普联盟的新IA-64体系处理器就是后来众所周知的Merced，Merced将被用于P7的命名。在今年年底，我们将能看到该计划的成品，名为Itanium。

到了1996年，基于P6的Pentium Pro正式发售，英特尔也计划制造大量基于P6内核的消费者版本CPU。同期，英特尔也开始吹捧它那具备双处理功能以及IA-64体系的P7（Merced）处理器。不幸的是，Merced及其后继者的研发被证明比预期的困难得多，消耗的时间超出了预算——IA-64的研发周期表被推延了：先是一个月过去了，接着，一年又过去了——尽管英特尔依然在1996年公然宣称：Merced将在1998年进入量产。

摩尔定律无情地推动着半导体工业向前迈进，同时，也不断考验着基于P6内核设计的CPU到底能跑多快。因为Merced的研发周期已经开始变得不可捉摸，

而它的X86代码执行效能现在看来也似乎无法与P6体系相提并论（这可以从当初Merced被声称是最快的X86处理器，到后来只是具备相当于中档的X86 CPU的处理能力的发言中看出。）。就在此时，X86 CPU市场的竞争已经由于AMD K6处理器的介入、K7研发计划的宣布以及K7获准使用Alpha EV6总线等事件的发生而变得愈演愈烈了。

希尔斯伯勒的复仇计划与英特尔的救星

英特尔也有幸运的一面，嗯...Andy Grove并没有笨到把所有的鸡蛋都放在IA-64这一个篮子中的地步。英特尔位于俄亥冈州的设计团队自从交付了P6以后，就开始了新内核的研发工作。该研发计划的目的已经改变：从原先的把P7的X86指令扩展为64位，转为只是简单地开发出新一代的32位X86内核。该计划原代号为P67，它在1998年英特尔的发展蓝图中被正式确认，并拥有一个自己的代号：Willamette。当时，人们对该计划的目的都还不清楚：Willamette是Merced面向低端X86市场的同胞兄弟吗？或仅仅作为一个保险策略而已。

现在，一切都再清楚不过了，英特尔不能没有Willamette。AMD那让人印象深刻的K7 Athlon处理器设计较P6内核有明显优势。K7不仅提供了具备每周期更高执行效率的体系，而且能够在采用与P6相似的生产工艺时，实现更高的运行频率。AMD现在已经泰然自若地同时在高、中、低三个X86战场推出了针对英特尔的新一代0.18微米制造工艺处理器的Athlon体系处理器。在紧要关头，迫于这种前所未有的竞争压力，英特尔疯狂地提高处理器时钟速率、提高产量、大量生产基于P6的0.18微米工艺的Coppermine Pentium Ⅲ、推出能够被大众接受的440 BX芯片组（它已经在市场上存在两个年头了）的替代者。

在最近的3到4年里，英特尔的希尔斯伯勒设计小组几乎总是被Merced处理器的阴影所覆盖。对于希尔斯伯勒的工程师和圣克拉拉的工程师来说，这毫无疑问是一场不公平的竞赛：一个似乎只是给IA-64进行修修补补的工作；而另一个则被舆论压的喘不过气，拼死命地干活。然而现在，这个天平已经开始逆转。Merced已经几乎被业界认定是一个笑话，从PC用户到英特尔的股东都已经开始关切：肩负与AMD的强大利器抗衡使命的Willamette到底能有多大能耐。英特尔到处进行演示，宣称其Willamette样机已经运行于1.5GHz，向大家公开宣示："看呀！我英特尔还有神秘利器藏在袖中"。当然，这也给一向支持英特尔的众多消费者吃了一颗定心丸。事实上，英特尔已经决定在未来的两到三年间，把大量的资金投放在Willamette及其后续产品的研发上。

起点：Willamette的设计定位

要明白Willamette的重要性，你就必须明白它的定位。5年前，P6内核首次交付使用，并形成英特尔首枚面向技术工作站、服务器的高端处理器：Pentium Pro。P6曾经拥有非常值得骄傲的成绩：作为一个拥有乱序执行的超标量X86处理器，它的整数执行效能一度超越当时最快的RISC处理器。英特尔大约售卖了700万只Pentium Pro处理器，相对于其他大多数高端处理器来说，这的确是一个让人瞪目咋舌的销量，但是，这个销量相对于主流X86市场来说，依然是个微不足道的小数目而已。

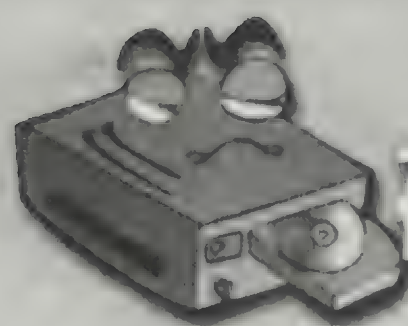
不过，英特尔已经为这个多才多艺的内核制定了一个伟大的发展计划。P6内核迅速地繁衍、扩散到英特尔的每一个市场角落，它们有：面向低端市场的Celeron、面向主流市场的Pentium Ⅱ与Pentium Ⅲ以及面向高端市场的Xeon。P6内核已经采用过5种不同的制造工艺，并且已经进行了两次重要的指令集扩展。见表一：

年度	生产工艺	扩展指令集	产品
1995	0.5微米 BiCMOS	–	P6 Pentium Pro
1996	0.35微米 BiCMOS	–	P6 Pentium Pro
1997	0.35/0.28微米 CMOS	MMX	Klamath Pentium Ⅱ
1998	0.25 微米 CMOS	MMX	Deschutes Pentium Ⅱ /Xeon;Covington Celeron;Mendocino Celeron
1999	0.25微米CMOS	MMX、KNI/SSE	Katmai Pentium Ⅲ/Xeon
1999	0.18微米CMOS	MMX、KNI/SSE	Coppermine Pentium Ⅲ/Xeon

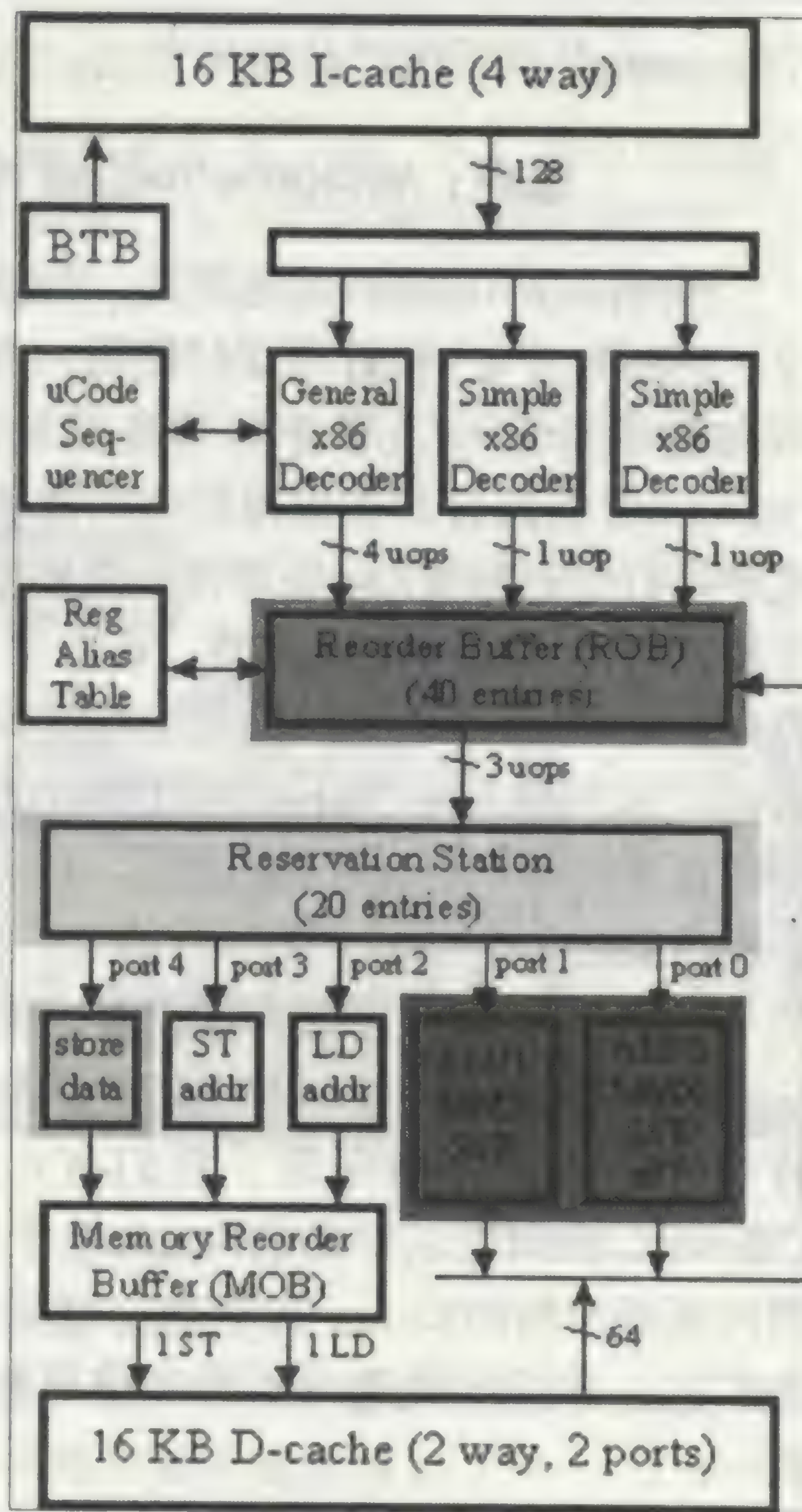
表 一

在最近几年中，每年基于P6内核的处理器所带来的销售额大约有200亿美金，为英特尔每年带来大约10亿美元的利润，P6体系的处理器已经成为英特尔最重要的利润来源。P6内核的基本设计如图一所示。该图所展示的是最新的Pentium Ⅲ处理器，Pentium Ⅲ处理器拥有32KB的L1 Cache以及MMX、KNI/SSE功能扩展单元（最早的P6处理器——Pentium Pro只拥有16KB L1 Cache）。

这个P6内核最主要的特点就是：能够在每个周期完成一条复杂的X86指令以及两条简单的X86指令解码。P6的指令解码器（图中有黄色背景的部分）能够有效地把X86指令转化为一条或者更多条的操作编码。嗯，这些小的编码都是由一些操作资料小包构成，我们称为微操作（micro-ops或者uops），用通俗一点的话就是：大事变小事或者化整为零。每个微操作都有固定的长度：有118位二进制数（二进制数就是只有"0"和"1"的数，它们的整数形式都可以直接地跟我们常用的十进制进行互换，由于电脑在使用二进制数



的时候会感到特别舒服，所以我们才给电脑使用二进制）的长度，这118位的数列中包含了一个操作指令、两个操作数（也就是要进行运算的对象了）来源地址以及一个放置结果的目的地（址）。来源地和目的地的“空间”都足够存放一个32位操作数值（比如一个立即数或者目的地址偏量）。



图注：P6处理器内核的布局

这些微操作被塞进一个被称为记录缓冲（reorder buffer，也就是图中有粉红色背景的部分）的地方。记录缓冲是一个功能单元，能够一次性对40个微操作重叠的乱序（out-of-order，以下用它的字母开头作为缩写：OOO）执行进行跟踪。虽然三个解码器理论上能够每个周期里生成6个微操作，但是，记录缓冲每个周期里却只能够接纳、处理3个微操作，然后把这三个微操作送交到保留站（reservation station，也就是图中有绿色背景的部分）。

乱序执行引擎（或者说OOO execution engine）能够在每个周期放出三个微操作，每个微操作都会进入5个执行设备，包括两个执行单元（红色背景部分）、两个地址生成单元（淡蓝色背景部分）以及一个数据储存单元（浅灰色背景部分）中的其中一个单元去。随着MMX以及稍后问世的KNI/SSE扩展被加入到X86指令集中，这个基本体系便又扩展出两个执行单元。

Port0所对应的执行单元原本只能够执行整数以及基本的X87型浮点指令。现在，该单元已经加入了MMX指令支持以及KNI/SSE的SIMD浮点“乘”功能。Port1所对应的执行单元原本也只能执行Pentium Pro的整数指令，但是到了后来，该执行单元也已经能够支持MMX，而最近它也提供了KNI/SSE的SIMD浮点“加”功能。

（上接45页）2GB的内存，是目前BX芯片组支持数的两倍，这对于需要高容量高速度的PC服务器来说，其作用是不言而喻的。Apollo KX133的北桥芯片为VT8371，主要负责管理高速的系统总线（支持AGP4×）。南桥芯片则是和新近推出的Apollo Pro 133A相同的超级南桥VT82C686A，可以支持Ultra DMA/66和4个USB接口，具有强大的外设扩充功能。此外Apollo KX133还内建了符合AC 97的音频芯片和软Modem，大大提高了产品的集成度。总之，Apollo KX133整体性能比起AMD 750更为完善，体现出了威盛的先进技术。不过Apollo KX133最大的不足就是不支持SMP多处理器，这对于夺取高端服务器主板市场来说无疑是一个缺点。看来要使用多个Athlon还是得用AMD自己的芯片组。

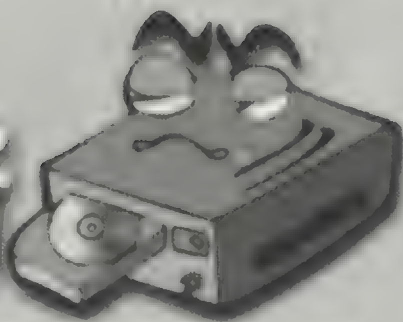
3.VIA Apollo KT133系列

VIA Apollo KT133系列是VIA公司为了支持AMD最新的Socket A结构设计的新Athlon（雷鸟）和Duron（钻龙）而推出的主板产品，它有效的降低了制造成本和兼容问题。与VIA Apollo KX133系列相比，除了接口支持Socket A外其他技术变化不大。目前采用VIA Apollo KT133系列芯片组的K7主板才刚刚上市，功能也有待于继续挖掘及完善。

4.ALI Aladdin K7 系列

著名的主板芯片组设计厂商ALI也不闲着，在AMD和VIA之后同样推出了其最新的Aladdin K7芯片组。它综合了AMD 750和Apollo KX133芯片组的各种优点，同时也增加了不少新功能，性能的确超群。它采用SLOT-A结构设计，支持200MHz频率的EV6总线，可使用200MHz的DDR内存以及最新的PC133 SDRAM，同时也支持VCM（虚拟管道内存）SDRAM，这样既弥补了内存带宽的不足，同时也给使用者以多种选择。同时，作为跨时代的产品，ALADDIN K7芯片组还支持UDMA/66接口和AGP 4×模式，这无疑赶上了Intel的i815和i820芯片组。ALI从前就是AMD的忠实战友，它的及时加盟无疑为K7家族的发展注入了更多的活力！

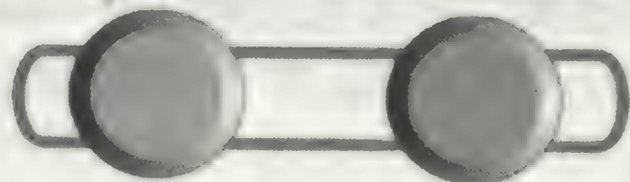
目前电脑技术正日新月异的发展着，在主板市场上，不同用户对于主板的需求也有所不同。因此在选购主板特别是低端或二手市场的主板产品时，特别要留心其技术参数和拥有的功能。对于其CPU接口结构及芯片组所用的技术更要给予足够重视，以更好地配合自己的CPU处理器和其他外设工作。相信通过本文的分析和指引，各位在选购市场上眼花缭乱的主板产品时，一定会有所得的。



大手智能游戏手柄

ZHINENGYOUXISHOUBING

北京 小生



暑假期间可是玩游戏的好时候，这里为大家介绍一款“大手智能游戏手柄”（BH-300）。外观平平常常，有点象PS的手柄，尽管握感不错，但与镶金绣银的西洋名品相比，模样实在平凡得很。

经过试用发现：这家伙虽其貌不扬，功能却不少。玩家手中的手柄犹如侠客手中的刀剑，或锋利无比，或力大无穷，至于“大手”？各位看官，且听小生细细道来。

第一项：峨眉派之“倚天”——“大手”可以使手柄按键数目扩大为22个。对于复杂的游戏也够使用。

第二项：明教“乾坤大挪移”——“大手”可以建立键盘映射，将键盘上的任意键转移到手柄上，手柄代替键盘，对于那些操作复杂、不得不用键盘玩的游戏，现在可以弃拳脚而用刀剑了。

第三项：大理段家的“一阳指”——手柄的每个键都可设置组合功能，就是将几个键组合到一个手柄键上。比如让手柄的“C按键”对应“A”、“S”、“D”、“L”，按下“C”就相当于顺序按下A、S、D、L。在《侍魂》中拼杀过的大侠们是否想起一个剑招——“秘剑落燕斩”？ 过去虽然你拜名师、勤苦练，真到实战，还是要手忙脚乱，加上五成运气。更不用提在《拳皇》中爆一颗能量豆后跳重踢＋重拳＋霄风＋重拳＋两次葵花＋八稚女……现在嘛，容易多了。“大手”组合的动作数目共有32个，其中包括二键、三键同时按下。

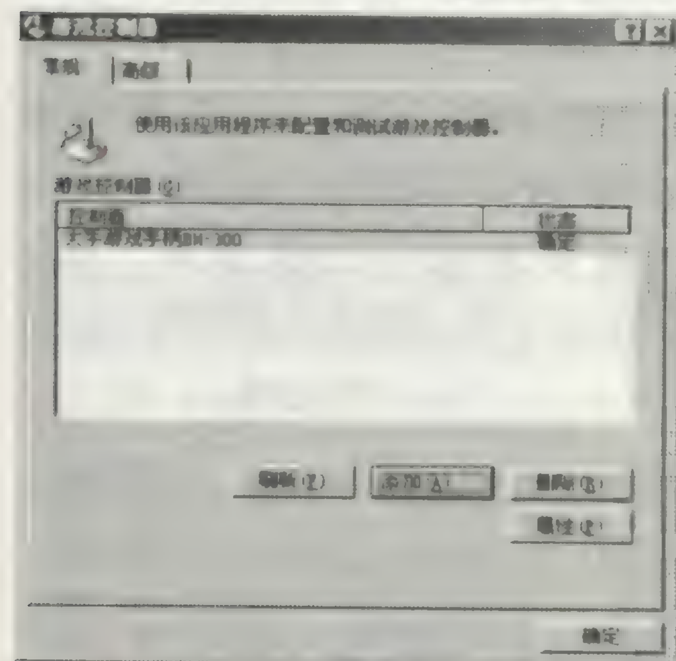


图 1

第四项：华山风清扬的“独孤九剑”——“大手”除了简单的组合功能外，还提供“录制”或称“宏记录”功能，让你记录一连串的键盘动作，并且还可以在记录之后，再对每一个键的按下和弹起时间做手工调整，从1毫秒到1分钟。为何是“独孤九剑”？看过后面的实例就明白了。越是厉害的兵器越要使用得法。下面就介绍一下使用“大手”的粗浅功夫。

“大手”属正宗内功（不象那些PS转过来的手柄），要连接15针的游戏工具接口上（差不多家用机都有），并安装“大手”自带的驱动程序，然后在“控制面版”——“游戏控制器”中添加上“大手游戏手柄BH-300”（如图1所示）。

刀枪在手，可以先练一下基本功。打开程序“大手游戏手柄BH-300”，可以看到如下设置界面。（图2）

图中右边是手柄上的12个键。右面是该键目前的设置。下面有两个选择——“可编辑手柄”和“模拟手柄”，选择“可编辑手柄”才能充分发挥各种武功绝技，而选择“模拟手柄”，就会变成一个普通手柄，一般的兵刃而已。我们当然要选前者了。在“可编辑”状态下，可以有22个键，具体的说是这样的：用户可以在12个按键中选一个做“换档功能健”，比如“L”吧，那么其它的11个键就都具有两种功能，比如“A键”，单按“A”是一种功能，而同时按“L”和“A”就是另一种功能了，这与键盘的“Shift”键的用法是一样的。选好“换档键”，手中就是一把锋利无比的“倚天剑”。在设置面上用鼠标按某个手柄键对应的按钮（比如A键），就会弹出一个新窗口（如图3）。在新窗口的输入框中敲击键盘（比如S键），就会将手柄的A对应键盘的S，哈哈，这就是“乾坤大（下转53页）

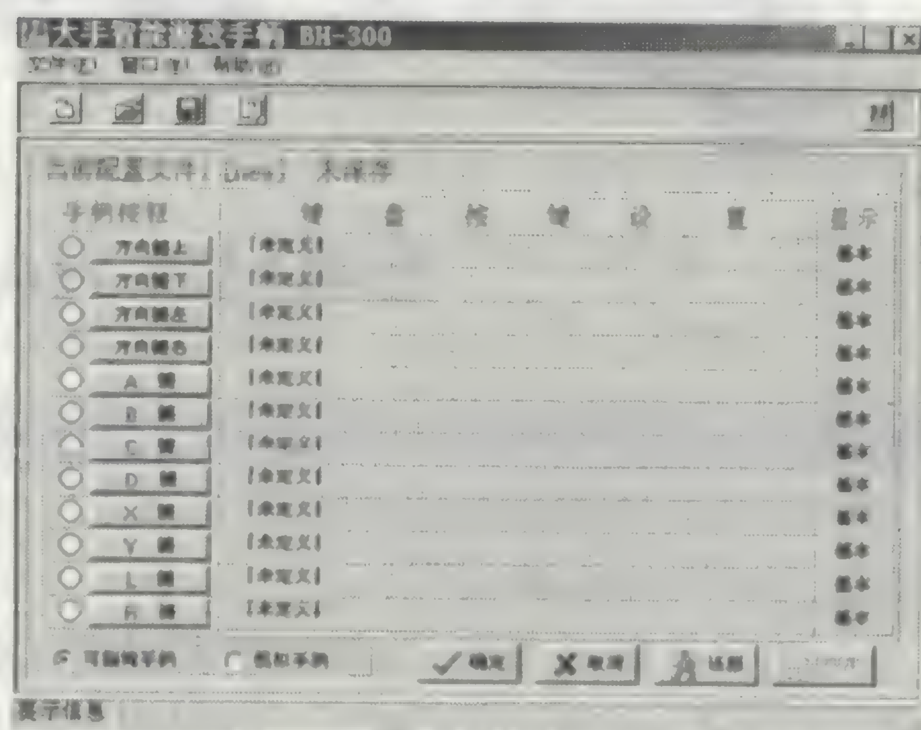


图 2

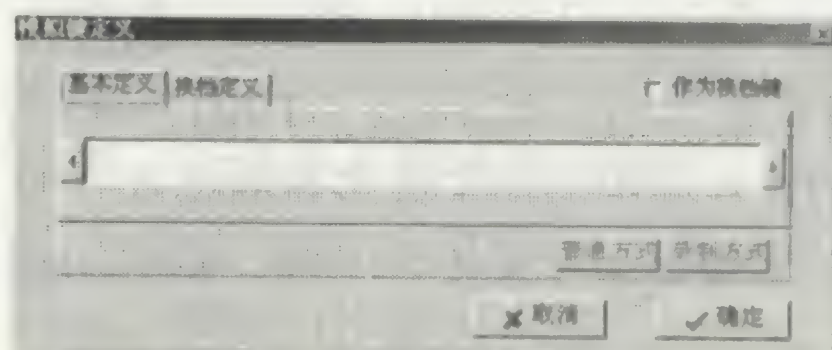
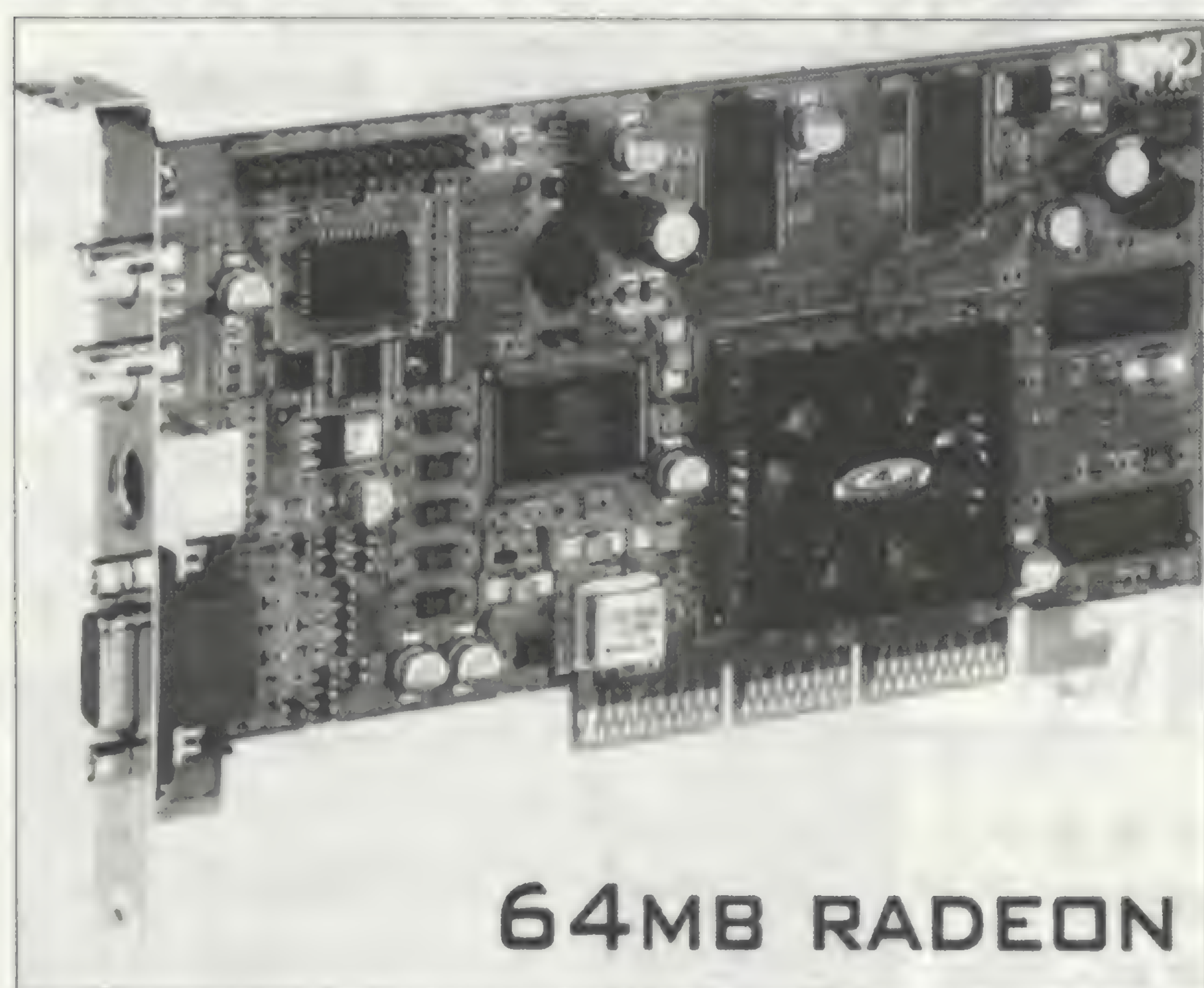


图 3

显卡：ATI Radeon 256

直到本期截稿前一天，我们终于拿到了ATI（冶天科技）送测的ATI Radeon 256显卡，为了第一时间向大家报告“3D镭元素”的情况，我们连夜进行了初测。

大家也许还记得nVIDIA GeForce2 GTS发布时的情形——它带来了名目繁多的新字眼及隐藏其后的新技术，从（时间）发展的角度来看，ATI在Radeon中“封装”的新技术至少不会逊色于竞争对手的王牌，他们



重新定义并添加了许多新的特性，刚刚迎接过GeForce2 GTS等新生儿诞生的玩家们，是否又一次发觉自己的词典不够用呢？

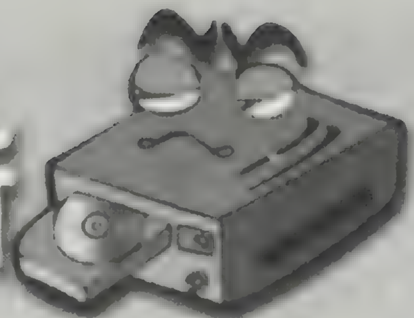
还记得前几期的杂志上发表过的“揭开大魔王——ATI Radeon 256的封印”一文吗？文中深入细致地阐述了该显示芯片的诸多新技术及特性，我们这里不再多做解释，简单提一下，Radeon's Charisma Engine：经过多方资料查找，我们终于明白原来这就是ATI自己的“transform and lighting”单元（类似于nVIDIA的GPU），以前被称为“geometry”（几何）单元。ATI宣称在新的T&L引擎中集成了3千万只晶体管，超过目前GPU中晶体管数量最多的GeForce2 GTS的2500万只，不仅如此，ATI还在其中添加了许多新的技术，如“Vertex Skinning”（暂译为“蒙皮”）和“Keyframe Interpolation”（关键帧补偿）等。

让我们暂且放下技术（迫于时间压力，我们只能尽力做到如此程度的报道，更深入的测试会在以后与大家见面。），看看我们拿到的这块显卡。与ATI出品的几乎所有显示卡一样，从做工角度审视它，我们没有发现任何不妥之处（在测试过程中，我也一直在与自己想将其据为己有收藏起来的欲望做激烈斗争，要知道板卡当中的“艺术精品”可不多见哦。）。图形芯片上有带Radeon标志的ATI风格散热风扇，其右侧和上方分别板载两片DDR规格的SDRAM，当然PCB背面对应位置也有同样显存，双面一共8片，总容量为64 MB（目前Radeon系列分为32 MB和64 MB容量显存的显卡。）。引人注意的是PCB板上位于主芯片左侧的ATI Theater芯片，目前我们只知道它是负责视频方面功能的。另外，输入/输出端口方面也提供了s-video out，VIDEO-OUT，VIDEO-IN接口，对于日益膨胀的PC多媒体应用将很方便。

芯片	ATi Radeon / Rage 6
C芯片频率	183 MHz
功耗	6 W
制造工艺	0.18微米
显存	5.5 ns DDR SDRAM(Hyundai)
显存频率	183 MHz
显存容量	64 MB
RAMDAC时钟频率	350 MHz
纹理填充率	1.098 GigaTexel/s
显存带宽	5.856 Gb/s

安装驱动——选项设置异常轻松，篇幅所限，这里不做过多相关介绍。为了配合我们的性能测试，测试中我们选择了驱动面版中提供的“性能”选项（另一项是“质量”。）。测试平台为ASUS CUBX（BX芯片组），256 MB系统内存（BIOS中AGP纹理内存大小设置为128 MB），PⅢ-800EB CPU，金钻4代硬盘。测试软件采用Quake Ⅲ。

Quake Ⅲ Arena	
1024X768X16	84
1024X768X32	79.8
1280X1024X16	53.4
1280X1024X32	51.2



我们看到在高分辨率下，当从16-bit色深切换到32-bit色深时其性能损失很小，1024X768下为5%，1280X1024下为4.1%。ATI一直宣称并为之奋斗不息的目标：16-bit→32-bit的性能无损正在实现！

ATI Radeon的特性太多，因为时间紧迫，这里我们只能进行简单的测试，对此我们要向对3D技术发烧友及对该产品满怀期待的玩家道歉，不过随后我们将用比较充裕的时间进行全面深入的测试。

显卡：Leadtek GeForce2 MX

出品公司：Leadtek（丽台）科技
网址：www.leadtek.com.cn
咨询电话：（010）65888618
编辑推荐：★★★★☆

日前，收到丽台（Leadtek）科技送测的Leadtek GeForce2 MX显卡，它基于nVIDIA的GeForce2系列中面向低端市场的显示芯片——GeForce MX，由于其市场定位及价格政策比较偏向低端市场，普通消费者和



"穷苦"玩家们终于第一次距nVIDIA的"GPU"如此之近！传说中的高性能/价格比是否真的名副其实呢？我们一起来看看。

提起GeForce2 MX就不能不说起GeForce2 GTS——GeForce2系列中的主流产品，GTS拥有200 MHz的核心频率，4条渲染通道（单周期内每通道可进行2个纹理的渲染），因此纹理填充率可高达1600 Mtexel/s；MX的核心频率被降到了175 MHz，而且渲染通道也缩减为2条（单周期内每通道可进行2个纹理的渲染），因此纹理填充率大打折扣，降低为700 Mtexel/s。不过，MX采用了与GTS相同的GPU（几何处理器），但受制于较低的填充率，一些先进的功能实现起来尚有难度，比如FSAA（全景抗锯齿）。板卡"体形"娇小，因为工作频率不高，所以散热方面只采用了一个不大的风扇（覆盖在芯片上），4片SDRAM显存位于PCB板的右方。注意！经查找资料，我们在SAMSUNG（三星）网站上终于找到了Leadtek GeForce2 MX板载显存的信息，编号为K4S643232C-TC60，即表示其单片显存容量为64M-bit（8MByte），32 bits（位），4片即构成总容量为32 MB，128位的显存，工作速度为166 MHz。

性能测试，我们采用了Pentium Ⅲ 600E CPU，256 MB系统内存（AGP纹理设置为128 MB），Aopen"白金"主板（BX芯片组），IBM 75GXP 30GB硬盘，显卡方面可谓兴师动众：Gainward（耕宇）GeForce SD，Leadtek（丽台）GeForce DDR，Leadtek GeForce2 MX，Elsa（艾尔莎）GeForce2 GTS。测试软件我们使用了最为普及和流行的Quake Ⅲ Arena。（因种种原因，我们没能做更多更细致的性能/品质测试，在此向读者朋友表示歉意，我们将争取在以后的文章中向大家做更深入的报告。）

测试数据反应的情况与我们的预期基本雷同：GeForce2 MX的性能表现只与采用SDRAM显存的GeForce相当，归根结底其"罪魁祸首"是与功能强大的芯片相伴的低带宽显存，两者的情况基本类似，在进行3D处理（或运行3D游戏）时，低的显存带宽无法及时传送数据及指令（帧缓冲已被填满导致执行糟糕的执行效率），以至于CPU总处于等待状态，显卡芯片的威力如"空膛的冲锋枪"无法施展。对MX芯片及

Quake Ⅲ Arena（测试结果用FPS表示）

	MX	GeForce SD	GeForce DDR	GTS
1024*768*16-bit	69	64.2	75.5	95.9
1024*768*32-bit	41.2	42.0	59.2	73.9
1280*1024*16-bit	45.1	41.0	48.9	78.6
1280*1024*32-bit	23.3	23.6	32.4	43.7

其产品关注的朋友暂且不要失望，MX毕竟是GeForce2家族的成员，它还是为我们带来了些新东西的：

* TwinView结构：通过显卡配备的第二个VGA显示器接口或TV-OUT接口可实现双屏显示（不同内容或相同内容），对于需要经常比对文件资料的使用者来说，这将大大提高操作效率，而这一功能带给玩家的喜悦也自然毋须多表，想起在大屏幕电视上玩game，我的口水都流出来了……

* Digital Vibrance Control（数字抖动控制）：虽然对传统CRT显示器的作用不大，但在LCD（液晶显示器）上将别有洞天，它的成功引入将使高质高清晰画面的输出/呈现成为可能。

* 第二代GPU：GPU自伴随GeForce诞生以来，如今已经发展到第二代，3D程序的运作中其作用明显，

它的实现会为CPU“松梆”，使之大展拳脚。

最后我们再简单说说这块显卡，与以前介绍过的丽台GeForce GTS一样，它也通过一个附加子卡用来实现其TV-OUT功能，至于简单的散热装置？不用担心，nVIDIA发售该产品前送到各大硬件网站的测试样品甚至没有采用任何散热装置（包括散热片），自信来源于稳定的性能。尽管大家也许会对Quake Ⅲ DEMO中的测试数据“耿耿于怀”，但我们相信当得知这款产品与GeForce SD几乎处于同一价位甚至略低的时候（这里提供国外市场报价，仅供参考：GeForce：$179-$249/GeForce2 MX：$99-$179/GeForce2 GTS：$299，定会有为数不少的玩家窃喜不已。如果你不是执着的游戏发烧友或者升级时候预算不多，不妨考虑一下GeForce2 MX，剩下的银两大可添加一块高速CPU嘛。

音箱：PCWORKS HENRY KLOSS

当我第一次见到PCWORKS HENRY KLOSS时我就把它当成了少了两个卫星音箱的PC WORKS 4.1，对此我专门给创新在北京的分公司打了电话。我得到的结果和我所想的是一样的，这的确是原来的PC WORKS 4.1，只是现在少了两个卫星音箱。既然是少了两个卫星音箱的PC WORKS 4.1，可见其做工当然继承了创新一惯的风格。白色的塑料箱体，一个大大的低音炮(后面有四声道接口）和两个卫星音箱。PCWORKS HENRY KLOSS 也是采用有线音量调节,调节线很长,用户还是可以自己安排。

对于PC WORKS 4.1音箱大家都很熟悉了，现在这个少了两个卫星音箱的PC WORKS 4.1听起来怎么样呢?

这款音箱在播放演奏曲时，中音域的小音箱表现的还是很好，竖琴以及敲击乐器的音色显的很清晰，重低音炮的效果也还是不错的，有很强的低音感觉。遗憾的就是现在只有两个音箱，使用两个声道，所描绘的3D效果不是很强。PCWORKS HENRY KLOSS是可升级为四声道音箱，后来我又找来了别的两个音箱接在上面，问题是四声道能听出来了，但是两个杂牌子的音箱显然和CREATIVE公司的两个卫星音箱有很大的区别。声音听起来一团糟。

我从网上了解到这款音箱面世后，CREATIVE为其又开了升级包，升级包中主要有两个小的后置音箱（4米线），配套的2个三角架，4声道的线控器。其实组合起来还是原来的PC WORKS 4.1。说白了就是把PC WORKS 4.1拆开了卖。

总之这款音箱用了可升级的策略，音质还是可以的，会受到消费者的喜爱的。

音箱：CAMBRIDGE SOUNDWORKS SW300

CREATIVE一直被认为是一家非常进取，锐意创新的大公司。该公司续soundworks 2.1、FPS1000两款声音还原方案之后，推出了CAMBRIDGE SOUNDWORKS SW300。

作为音乐、游戏和普通应用工具的理想配套产品，这款音箱系统继承了SOUNDWORKS 2.1的模式，同样是由两只音箱+一只低音炮。低音炮可产生强劲的超重低音，两个环绕音箱则将中高音频和谐地融为一体。这款音箱的功率更大，卫星音箱为4.5W，低音炮为12W，适合更大空间的需要。CAMBRIDGE SOUNDWORKS SW300多媒体音箱采用有线音量调节显的很方便，用户可以随着自己的心情随便放置，随意调节音量。

在我们的初次试用中，首先使我们感到震撼是低音炮所发出的弹性极强的低频声音。对玩游戏来说，可以明显感受到PC游戏中的爆炸声，听见枪声在耳边回响，体验汽车呼啸而过的感觉，在经典游戏《Quake Ⅲ》中，低音系统更是发挥的很好，从进入游戏开始，到GAME OVER，沉重的低音给我流下了很深刻的印象。配合了SOUND BLASTER LIVE声卡之后，更感觉到了EAX音效带来的逼真的3D定位和不同环境下不同材质带来的声音的微小差异。

在进行的音乐回放测试中，CAMBRIDGE SOUNDWORKS SW300仍然带给我不少惊喜。音乐回放一直是PC音频系统的一个弱点。可是在本次试用中，这种观点发生了改变。通过最新设计的环绕音箱，我的第一感觉是音域十分宽广，没有普通多媒体音箱好象声音缩水的感觉，紧接着我发现这两只小音箱的高频还是令人满意的，在用CD ROM作为音源，机箱内电磁干扰比较严重的情况下，试听了几盘CD都得到了不错的效果，那些女孩子美妙的声音被该音箱演绎的还是不错。继续测试的是看DVD影片。那些战斗的场面的激烈的声音，听起还是很有震撼力的。

继续进行的普通音频的的测试中，CAMBRIDGE SOUNDWORKS SW300的效果同样很出色。在WINDOWS的标准声音的播放中，开机，关机，以及错误提示所发出的声音很是清脆，我很喜欢。播放MP3网络音乐，乐曲中的鼓点决不拖泥带水、萨克斯乐曲的低沉音调，低音bass也带来了一些的震撼。但是这毕竟是两个声道的音箱，感觉上总是少了些什么。还是有些不真实的声音效果的!

对于音箱本身的质量，根本不必担心，Cambridge SoundWorks是驰名全球的家庭影院、家庭立体声和PC音箱系统的设计制造商。CAMBRIDGE SOUNDWORKS SW300是由拥有50多年设计经验、在音频界享有很高声誉的音频大师、Acoustic Research, KLH 和 Advent的创始人Henry Kloss设计的。至于大家所说的塑料音箱在大功率工作下会出现很大的失真现象，同样在这款音箱上也有的但是那却是在你的耳朵承受不了的音量下出现的，我想这对用户来说是没有什么问题的。

最后我们得出的结论是：做为2.1音箱，CAMBRIDGE SOUNDWORKS SW300是一款性价比不错的音箱。

（上接49页）挪移”。如果你输入的不是一个“S”，而是好几个键：“S”、“D”、“L”等等，就可以完成一个“一阳指”。如果你是在“录制方式”下输入的组合键，那么每一个键都会带两个时间参数（如图4所示）每一个键前面的数字是间隔时间，后一个数字是该键按住的时间，单位是毫秒，如300【d】400即是：前一个键停止300毫秒后开始按“d”，按住“d”的时间是400毫秒。两个参数都可以用下面的两个框调整。在现代的大型游戏中已没有“连续技”之类的东东，但玩游戏时你会发现，许多场合需要做一连串复杂的动作才能过关，每次都要手忙脚乱，还不一定成功，使用“录制”功能就会有所不同了，因为这样你就可以创造一些功夫，有种得到密籍的感觉。

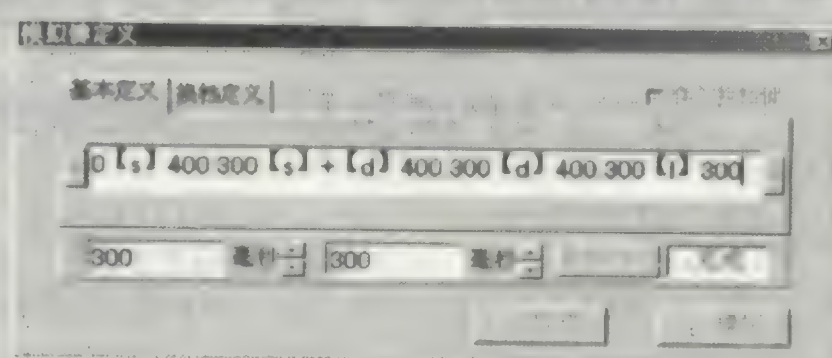


图 4

下面就举个例子。《英超足球》（FA PREMIER LEAGUE STARS）是“EA”的大作，但没有了《FIFA》的许多过人花样，过人动作就只能自己来做了。踢足球的朋友都知道，在真实的球场上，常用的一个最简单的过人动作就是：先向左晃一下（向右也行），再向反方向拨球，迅速跟进，如果你身手敏捷，技术娴熟，多半能摆脱对方。下面就是这个动作的设置（设在“X”键上）0[left]+[down]600，0[right]+[up]100，0[left]+[up]+[h]1000。全套动作由3个分动作组成，其中left+down是向左跨一步，下一个是right+up——向右前带球，最后是left+up+h——再向右前方带球加速跑，整个时间为1.7秒，注意：各动作的时间是不同的，必须精确调整，例如left+down要有600毫秒的延迟，否则做不出“迈一大步”的动作，right+up必须选0和100，在游戏中才会出现一个“急停扣球再转身”的动作。在“大手”中我们可以用“X”键，如果你做得好的话，而且象我说的那样，你就会做出一个比较完美的过人动作。

风大侠的“独孤九剑”的精要本是无招即是有招，后招绵绵无穷，小秀才给“录制”功能取这名字，也是取其无中生有，变化无穷之意。能根据不同游戏，自创招式，显得很有新意。

虽然“大手”本领挺多，但还是那种相貌平平的江湖儿女。另外，在“可编辑方式”下每一个键都自然处于TURBO状态（与你按住键盘键反应一样），在硬件上又多加了一个TURBO开关，实在是画蛇添足之举。

硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村行情

行情分析

Intel处理器市场将发生明显的变动，由于这个消息的提前传出，各个经销商出货方式也将会有相应的调整。据了解具体的内容是PⅢ500和PⅢ550的价格将会大跌，幅度暂时不明确，可能低过赛扬。消息传出后代理们纷纷开始倾销上述产品。消息中还包括了其余的型号价格及整体市场将不会有什么变化。

AMD目前受到主机板款式不足的影响，使得ThunderBird与Duron的销售状况不是尽人意。但据官方消息，AMD即使这样最近也没有降价的动静。

近日，平静了许久的硬盘市场又有了新动静，希捷U10系列的15.3G和20.4G降了30-50元。预测表明，有可能一场由希捷挑头的硬盘价格战即将上演了。从近来的国外硬盘行情来看，其价格还是一直都在持续地下跌，希捷硬盘20G（7200转，2M）都已跌破1000元，但是由于运输的问题，导致市场的供货量减少，所以硬盘的价格在前段时间还有一定的上涨。消息透露，这次降价也和希捷本身的产量过多有关。不过，现在市场上硬盘降价的好像只有希捷，而其他品牌则鲜有动静。有一位其他品牌的代理说，其实他们不是不想降，只是货不多不敢贱卖。

业界消息表明，因大容量内存的需求增加，三星电子与现代电子分别有扩增128M DRAM以上内存产量的计划。三星电子表示，今后将64M以下产品与128M以上产品的生产比重由目前的55:45转为40:60；现代电子则计划将比重由75：25转为58：42，以提高大容量产品比重。由此看来，今后128M内存将占据主流市场，它将会有较好的性价比。

Intel近日将对一批特定主板厂商，将815e报价（包括北桥、南桥与Bios）大幅调降10%以上。另据报道，10月1日Intel将对所有主板厂商调降815售价。815e是英特尔下半年主力产品，过去的报价815为41美元、815e为46美元，比其他25美元的整合型同级产品价格高很多。815系列降价后，售价虽仍昂贵，但对其他整合型主板厂家仍会带来价格的竞争压力，下半年整合型芯片组市场很可能会出现一场价格战。

新品时报

9月份，昆腾将发布支持ATA/100的7200转硬盘Fireball Plus AS，单碟容量维持目前最高的20GB，总容量最大到60GB。相对于先前推出的4500转Fireball lct20，昆腾表示，Fireball Plus AS更适合在多媒体应用、财务分析、线上游戏或是下载MP3的使用上。Fireball Plus AS不论在传输接口、转速或存储容量，都是业界创新高的新品种。

而Fireball Plus AS的实际效能，是表现在平均搜寻时间只要8.5ms、2MB缓存等方面，再透过ATA/100的大传输频宽，使它可以展现其高效能。

昆腾还补充，Fireball Plus AS将采用静音技术，搭配液态轴承马达时，待机时间噪音值可低于28分贝，资料搜寻时噪音仅32分贝。即使搭配传统滚珠轴承马达，运转时也可低于34分贝。另外，Fireball Plus AS也具备昆腾第二代防震系统(SPS Ⅱ)与资料保护诊断系统，以延长硬盘使用寿命。

本刊记者

各地行情

长沙行情

近日，皇朝815主板3SLAV将由1150元降到999元；ACER的“绿旋风Ⅱ”和“e指键”价格由原来的988元和1380元降到688元和988元，降幅达40%。内存条价格稳步下调，很多顾客开始考虑使用128M内存条。HY的64M条子价格降到了565元，128M的为1140元，不过长沙市场销售的HY条绝大多数是PC100规格的。CPU由于Intel前些时候点仓，Coppermine系列价格大幅下挫，不过比起K7，还是贵不少。550E/600EB/650E/677EB/700E/733EB（370散）价格为 1410/1460/1460/1600/1830/1890元。而AMD不甘示弱，K7-550价格已经跌到820元，K7-600/650/700跌为990/1200/1350元，和Intel同频的CPU相比极具价格优势。低端市场，AMD Duron由于价格便宜，性能也比赛杨Ⅱ代同档次的CPU高上25%，销售开始走俏，600MHz的为670元，650MHz也只要900元。赛杨Ⅱ代价格略升几十元，533A和566A涨到了980/950元。

近日的硬盘大容量5400转的价格基本稳定。昆腾火球12代（lct15）15G/20.4G/30G价格为780/890/1180元，11代10.2G/15G/20.4G/30G价格为700/770/890/1240元。钻石10代7.6G/15.3G/20.4G/30.7G/61.4G价格为710/810/920/1180/3600元。

近来采用新版KT133芯片组的主板逐渐增多了，

目前主要型号有华硕A7V、皇朝8VTAV、微星K7T PRO、磐英8KTA、大众AZ11等，价格普遍比全国市场贵100－200多元。华硕的最贵，还要1550元，但预期不久KT133主板就会下降到现在KX133主板的1000元左右的价位。目前KT133主板一般采取套板销售，主板加DURON 600（赠原装风扇）价格控制在1900元左右。

上海

赛扬Ⅱ是近期的涨价冠军，最低主频的533涨至了1050元，上周900元以下的566现在已经是千元出头，600价格接近了1100元，3者的差价很小。PⅢ价格相对稳定，各主频有上下20元左右的浮动；与此相反，AMD的Duron全线降价，降幅基本都超过了5%，但是随着天气的转热，不少以前K7的机器由于其他配件的种种问题，本来还能勉强运行，现在却是死机频频。

华硕815E主板CUSL2终于在本周亮相，不带声卡，价格为1380元；内存价格有小幅调整，本周每64M调下了20元。HY 7J 64M/128M的报价为570/1140元（PC100）。KingMax 64M/128M的报价为640/1270元（PC133）。千禧条（GL2000）64M/128M的报价分别为650/1280元；硬盘本周价格变化大，容量向更大的方向发展，30G的硬盘悄然出现在市场上，昆腾火球11代Lct的10.2G/15G/30G的报价分别为760/810/1320元。昆腾超能火球3代LM 15.3G/20.4G的报价分别为980/11

西安

近来PⅢ小幅上涨，主要是PⅢ700E和733EB，不过仅仅涨了20来元。PⅢ700E报价1950元 PⅢ733EB报价2000元。PⅢ600E报价1610元，650E报价1640元。在这几款CPU中如果装机还是选PⅢ600E比较好。新赛扬533A卖到1000多元，超频性能还不错。C566报价960元，C600报价1020元。

由于KT133的板子还是那几块--微星MSI K7T 技嘉 GA-7ZM 大众FIC AZ11，而且AZ11已经好多天没有货了，Duron还是搭主板卖。Duron 600搭配微星、技嘉的主板1860元。

ELSA显卡近日有调价，主要是GeForce 和 GeForce GTS。最普通的带32M SDRAM的GeForce从1600元降到1380元，GTS从3100元降到2900元。

IBM 的腾龙2代的15G报价为990元，7200的转报价1020元。20G/30G报价为1300/1600元。75G的也有报价为4900元。钻石十代15.3G/20.4G30.7G报价为770/890/1150元。

武汉

近日的市场仍比较火爆，虽然内存比起最低价时高涨了200元左右，但和节节上升的国际内存市场相比还算好很多了。

CPU这方面K7都有小降（有消息说AMD要再次调低价格，Duron将达到1RMB/MHZ），而赛扬刚刚相反533、566、600均徘徊在1000左右，偶尔会涨一下。PⅢ系列也未见有下调的趋势，而Intel与AMD CPU在市场上的销售比例还是Inetl略胜一筹，真实原因是大多数人对威盛所出芯片组的兼容性问题的十分重视，AMD自己的760芯片组又迟迟不肯露面，从而导致了K7的销量不佳，而Intel这一方面从发布了815、815E芯片组后各大主板生产商竞相在最短的时间内将采用这两款芯片组的主板推向市场，现在这些主板充斥市场，如果不是主板价位的问题，Intel必将再次繁荣一次，不过这些主板的价位正在下调过程中。显卡方面基本没什么变化，只有ELSA显卡一家略降了几十大元。硬盘方面，每种硬盘的价格都上涨了二三十元。

总的来说，现在还是购机的大好时刻，各种大件有涨有跌，不过总的加起来的整机价位还是处在下降趋势。

杭州

自从采用Coppermine核心的赛扬Ⅱ投放市场以来一直处于热销中，本周已经开始缺货了，价格开始全面上涨，566主频的价格已经突破了900元大关，目前要970元。老赛扬比较平稳400/433/466/500为690/715/725/855元。现在Duron600/650/700配上主板的价格从1800元到2350元不等，虽然Duron 的性能还比不过奔腾Ⅲ，不过与相近价位的赛扬相比，还是有很大优势的。奔腾Ⅲ有小幅下降，PⅢ550E/667EB/733EB为1500/1700/1980元。K7 Athlon一直比较缺货，目前只有500/550/800的产品，售价分别为980/990/2320元。“雷鸟”700的报价为1540元。

内存的价格略有波动。最近64M的条子又降了20元，HY的64M/128M为570/1160元，KingMaxPC133 64/128M为640/1280元，价格总的来说还算比较平稳。KingMaxPC133内存的1.2版本终于在杭州露面了，它的售价和1.1版本的一样。

815系列主板全面上市，升技SL6/SE6（815E）售价为1250/1350元；华硕CUSL2（i815E）为1460元；技嘉815/815E为1280/1390元。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ800	Socket370 盒装	2750
CPU	PⅢ600EB	Socket370 盒装	1520
CPU	PⅢ550E	256k 散装	1400
CPU	赛扬Ⅱ566	Socket370 散装 0.18 微米	930
CPU	赛扬 466	Socket370 散装	725
CPU	赛扬 433	Socket370 散装	700
CPU	AMD Thunderbird 700	散装	1450
CPU	AMD Duron 600	散装	690
硬盘	希捷 ST310210A	10.2G 酷鱼Ⅱ代	790
硬盘	希捷 ST320420A	20.4G 酷鱼Ⅱ代	1080
硬盘	昆腾 15.0G	火球LM系列 7200rpm	950
硬盘	昆腾 20.4G	火球LM系列 7200rpm	1180
硬盘	迈拓 15G	钻石10代 5400rpm	820
硬盘	西部数据 20.5G	5400rpm DMA66	870
硬盘	IBM 20G	腾龙Ⅱ代 5400rpm 2M缓存 DMA66	860
显卡	小精灵 RIVA TNT2 V16	TNT2 VANTA显示芯片 16MB	450
显卡	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	610
显卡	华硕 AGP-V3800TNT	nVIDIA Riva TNT2芯片 32MB	780
显卡	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X 32M	1750
显卡	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	2100
显卡	爱尔莎 影雷者 GTS	GeForce2 GTS.DDR显存	3380
主板	磐英 EP-7KXA	VIA KX133 芯片	850
主板	技嘉 GA-BX2000	440BX 主频133*9.5	940
主板	技嘉 GA-7ZM	KT133芯片	1000
主板	华硕 K7M-RW	Slot A 支持AMD Athlon	890
主板	华硕 CUBX	Intel 440BX	1100
主板	升技 BE6-Ⅱ	440BX DMA66	1060
内存	现代 HY-32M	PC100	310
内存	现代 HY-64M	PC100	560
内存	现代 HY-128M	PC133	1190
内存	Kingmax 64M	PC133	630
内存	Kingmax 128M	PC133	1260
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	120
声卡	帝盟 MonsterSound MX300	PCI 2.1 64复音硬波表	580
声卡	Sound Blaster Live! Digital	数码版 64硬件复音	610
声卡	Sound Blaster Live!	创新 SB Live!	1380
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3100
显示器	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3980
显示器	Acer 57c	15英寸 细颈平面直角	1450
显示器	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4300
显示器	PHILIPS107G	短颈显像管 TCO 99	2250
显示器	PHILIPS105A	1280×1024自动扫描	1520
显示器	PHILIPS105S	短颈显像管 TCO 99	1310
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	410
光驱	华硕 50X	50X	450
光驱	[illegible] 40X	40x	400
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720DPI	720
外设	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440DPI A4幅面 四色打印	1380
外设	MICROTEK C6	36位真彩 600×1200DPI EPP/USB接口	690
外设	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699
外设	SONY F55E	数码像机 211万像素CCD 解像度高达UXGA水平（1600×1200像素）	5900

驱动热报

QUDONGREBAO

华硕（ASUS）

2000年8月13日，华硕发布了AGP-V3400/V3800/V6600/V6800/V7x00/VANTA2000显卡最新驱动5.33破解版For Win9x。该版本移除了保护功能，可以开启透视功能。

nVIDIA

2000年a8月12日，nVIDIA发布了TNT/TNT2/Geforce256/GeForce2 GTS显卡公板最新驱动6.11版For Win9x。建议用户更新。

创新（Creative）

2000年8月12日，创新发布了LAVA! Player最新2.5版For Win98。新的享受，创新力作！LAVA，全称是Live Audio Visual Animation，要使用它，你的显卡必须支持OpenGL。它支持MP3等在InterNet上流行的音乐格式，利用3D技术使您在获得听觉上享受的同时给您带来视觉上的震撼。全新的LAVA! Player 2.5版提供了充分的交互和网络优化。向大家（尤其是SBLive用户）推荐这个优秀播放程序。

威盛（VIA）

2000年8月11日，威盛发布了4-in-1最新驱动4.24a官方版For Win95/98/98SE/NT/2000。

英特尔（Intel）

2000年8月11日，英特尔发布了810、810E、815芯片组公板视频部分最新驱动PV5.0版For Win9x。推荐用户更新。

IBM

2000年8月10日，IBM发布了硬盘Drive Fitness工具最新1.53版。可以全面检测你的IBM硬盘的质量和稳定性，一个迅速的IBM SCSI、IDE硬盘可靠评估方案。

本栏目信息由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net）联合收集（所有信息截止到2000年8月13日）。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第10期\DRV\下。

记中国电子商务的重要基石

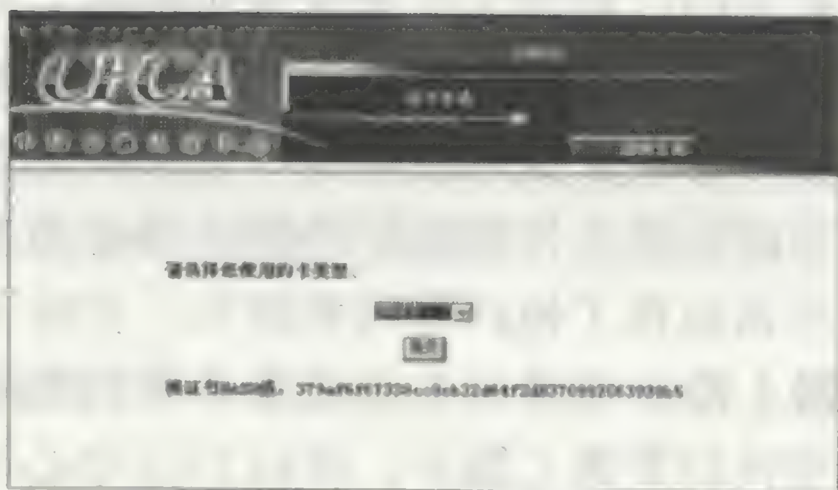
——中国金融认证中心

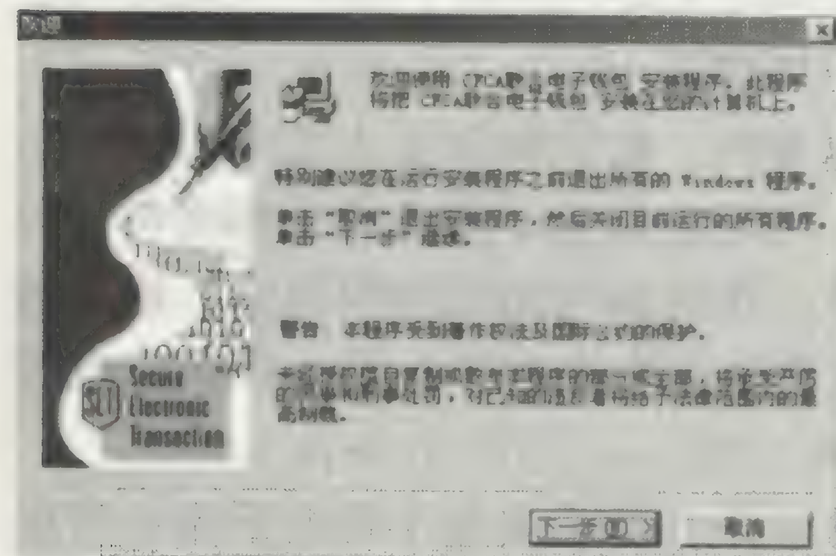
本刊记者

引子

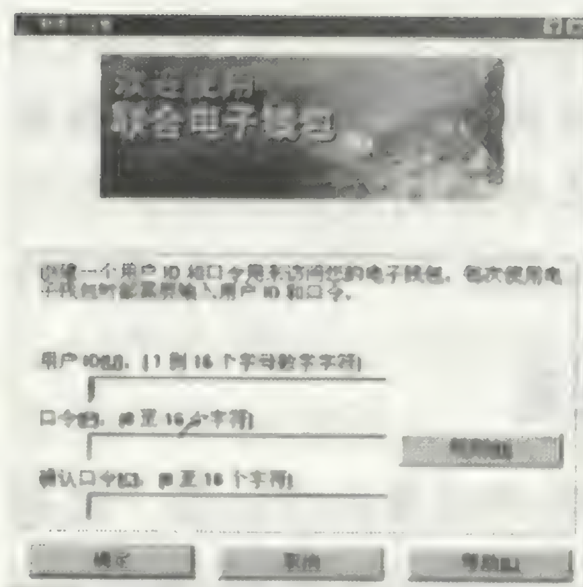
近年来，国际上的电子商务发展如火如荼，西方国家由于拥有优秀的互联网软、硬件平台基础所以电子商务也十分发达。由于电子商务的便捷，各国政府都有在网上购物的规定。1999年，美国网上进行的电子交易（其中包括企业对企业即B to B，和企业对个人即B to C）的总额超过了5 000亿美元，相当于美国国内产值的6%以上。

现在国内的互联网事业发展也十分迅速，并且距加入WTO组织也指日可待，与国际接轨的压力与日俱增，展开电子商务已势在必行。但是电子商务对于国人来说却是一个“？”或是一个“！”。目前国内有各类电子商务型站点1000余个，但是发展却不尽人意，各种问题层出不穷，其关键在于缺乏信用度。由于在我国长期以来人们都是适应了那种在商店里一手交钱一手交货的理念，使得到了网络里买卖双方就都缺乏信用度，没有信用的交易怎么能正常进行呢？用中国金融认证中心的技术总监关振胜的话来说就是：

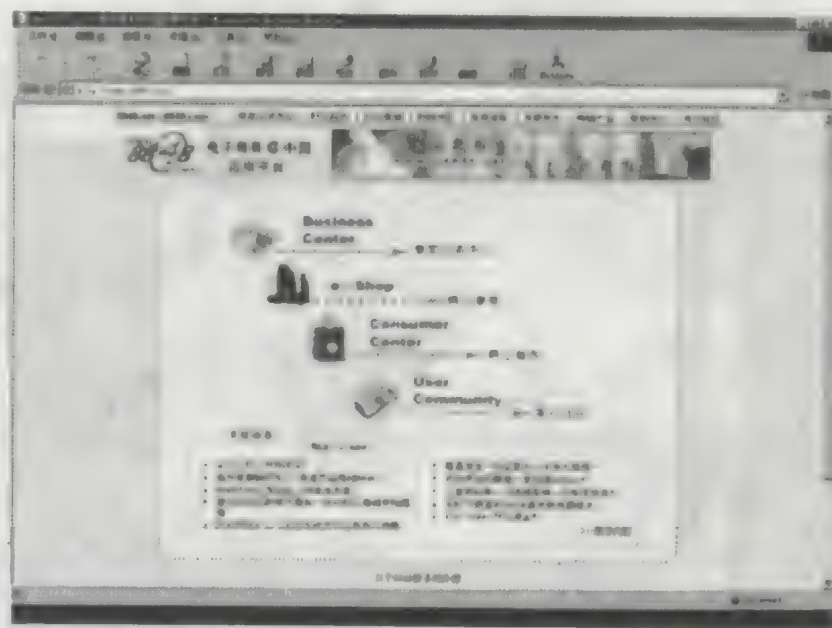

CFCA认证界面


CFCA电子钱包安装界面

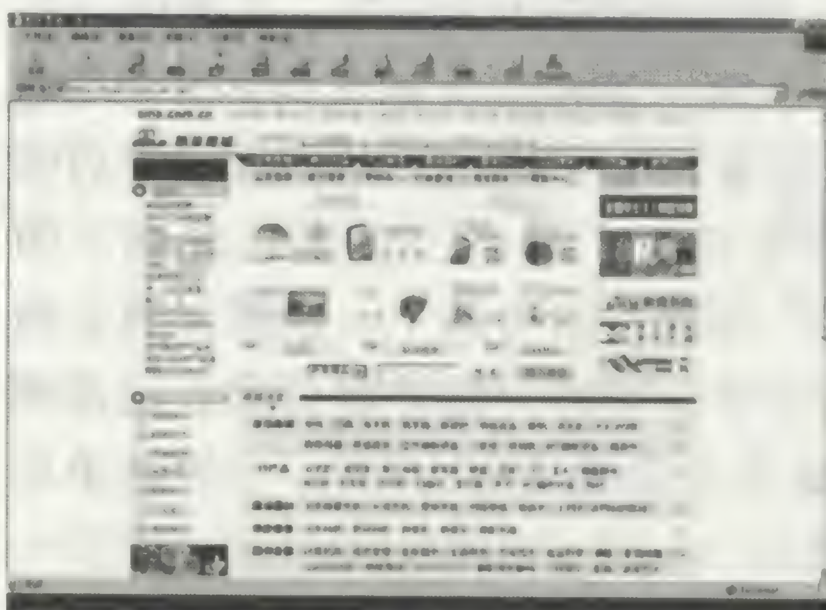
“电子商务是在网络上进行的，无理性化的认识，买卖的双方都不了解对方，由于相互不了解，就缺乏信用度，所以在这种情况下电子商务是发展不了的。”


CFCA电子钱包登陆界面

在电子商务迫切要求发展，而国内却没有一个统一的信用认证机构的背景下，由中国首都数字化领导小组建议，由中国人民银行牵头，组织了中国工商银行、中国农业银行、中国银行、中国建设银行、交通银行等12家大型商业银行共建了中国金融认证中心（China Financial Certificate Authority），简称CFCA。


和CFCA合作的8848电子商城

CFCA的建立也包括制定“证书运作管理规范”（CPS），它由人民银行支付与科技公司批准。在中国目前电子商务法律环境尚不健全的情况下，CPS实际上就是认证中心的法规。而西方的电子商务发达国家都有相关法规，1994年法国就颁布了相关的电子商务法规，美国于1999年由总统克林顿签发了相关法规。


和CFCA合作的新浪电子商城

附：什么是CA

CA是认证中心的英文Certificate Authority的缩

写。它为电子商务环境中各个实体颁发电子证书，以证明各实体身份的真实性，并负责在交易中检验和管理证书；它是电子商务和网上银行交易的权威、可信赖及公正的第3方机构。

中心征程

CFCA项目建设自1999年2月26日正式启动，经过长达半年的反复比较和论证，IBM公司和德达/SUN/Entrust投标联合团体分别中标，成为SET CA和Non-SET CA系统的承建商，99年8月30日双方签订了项目合同。经过9个月的紧张努力，中国金融认证中心完成了从网络到业务系统的全面建设，于2000年4月29日正式对外提供试发证服务。

2000年1月19日，Non-SET CA系统为首都信息发展有限公司、中行、联想集团及世联公司发放了第一批试验证书。3月30日，SET CA系统又为中国工商银行，广东发展银行、银行卡信息交换总中心联合支付网关、8848网站、首都信息发展有限公司、新浪网站、鲨威体育用品公司和一些持卡人试发了第一批SET证书。5月10日，在中国银行、首都信息发展有限公司主持下，联想集团、世联公司利用金融CA证



CFCA认证中心

书机制成功地进行了第一笔在线大额支付的B to B电子交易。之后，依托首都电子商城，在中行、工行大额在线支付业务的支持下，联想、世联、北纬、方正、雄风、金迪诺、四通、四通电工、四通上海新技术、中电网、航天怡星、华清兴昌等数10家公司都利用了金融CA认证证书成功地进行了B to B的电子交易。

目前，金融CA建设规模不大，但是功能齐全。近期预计每年发放15万张Non-SET证书（其中企业证书5万张，其余为WEB、SSL证书等）；SET证书10万张，SET证书支持SET 1.0扩充功能，限支持借记卡及PIN的处理。当CA完善后，扩大其应用范围，可发放S/MIME、VPN及特制X.509证书等。

走进中心

听到中心建立的消息，记者出于对中国电子商务发展的关心，决定对中心进行走访，以便向我们的读



CFCA认证中心办公区

者介绍一下这个中国电子商务的重要基石。2000年7月30日，记者来到了中国金融认证中心。它位于北京市右安门，和同为金融信用机构的中国银行卡信息交换中心在一起。在这里我们采访了中国金融认证中心的技术总监关振胜，他是一位50岁左右的中年人，多年案前科研工作使他的外貌显得有些苍老和疲惫，岁月风霜留在了他的鬓间和额头。在听了我们采访的目的后，略显疲惫的关总接受了我们的采访。随后的时间里我们交谈了很多，谈到了CA中心对于中国电子商务发展的重大意义，谈到了CA中心对于电子商务现存问题的解决办法，谈到了CA中心在认证上的方式，谈到了交易的安全问题解决方案，谈到了CA的社会影响，谈到了CA的当前应用状况……

从谈话中可以看出，这位渐渐步入老年的技术总监对于CA的成立，对于中国电子商务因此而将得到的巨大发展十分欣喜。在这里我们就引用他的一段原话来阐述一下中国金融认证中心对于中国电子商务发展的意义：

"中国金融认证中心的成立是中国电子商务发展的基础，它具有里程碑的价值和意义。中国以前都是没有认证的电子商务，没有认证的电子商务是危险的，并且是不规范的。出现纠纷也无法仲裁。可以说没有CA证书，电子商务就无法进行。而电子化的网上支付又是电子商务发展的另一个关键，如果没有电子化的网上支付，电子商务就不叫电子商务了。电子商务最关键的问题就在于资金流和信息流的安全问题，也就是我们要解决的问题。



CFCA认证中心技术总监关振胜

我们以前的所谓电子商务也是没有网上支付的，CA现在也解决了。所以CA中心的成立对于中国电子商务可说是具有划时代意义的，并促进了它的发展，也使其真正地发展起来。我们也可以说CA中心的成立是电子商务发展所必经的道路，是电子商务安全的核心保证。"

对于CA在社会上的影响和发展之迅速，也让他十分自豪：

"自1999年中心开始建设以来，受到了普遍的重视，受到很多电子商务网站的欢迎。现在已有多家电子商务经营商拿到了证书，还有很多正在进行中。现在，首都信息发展有限公司、中国银行、联想集团、方正集团及他们的代理商、8848网站、鲨威体育网站等一些公司都已经成为CFCA的真实用户，已经签发了正式的证书。"

附：现有使用CFCA认证的正在开发中的网上银行和网上购物

网上银行：

中信实业银行B to B企业银行

广东发展银行B to B对公业务

深圳发展银行B to B对公业务

购物网：

中国银行、首都信息发展有限公司、联想集团及北大方正集团的B to B购物。

中国联合在线网上B to B购物。

中国工商银行SET B to C网上购物。

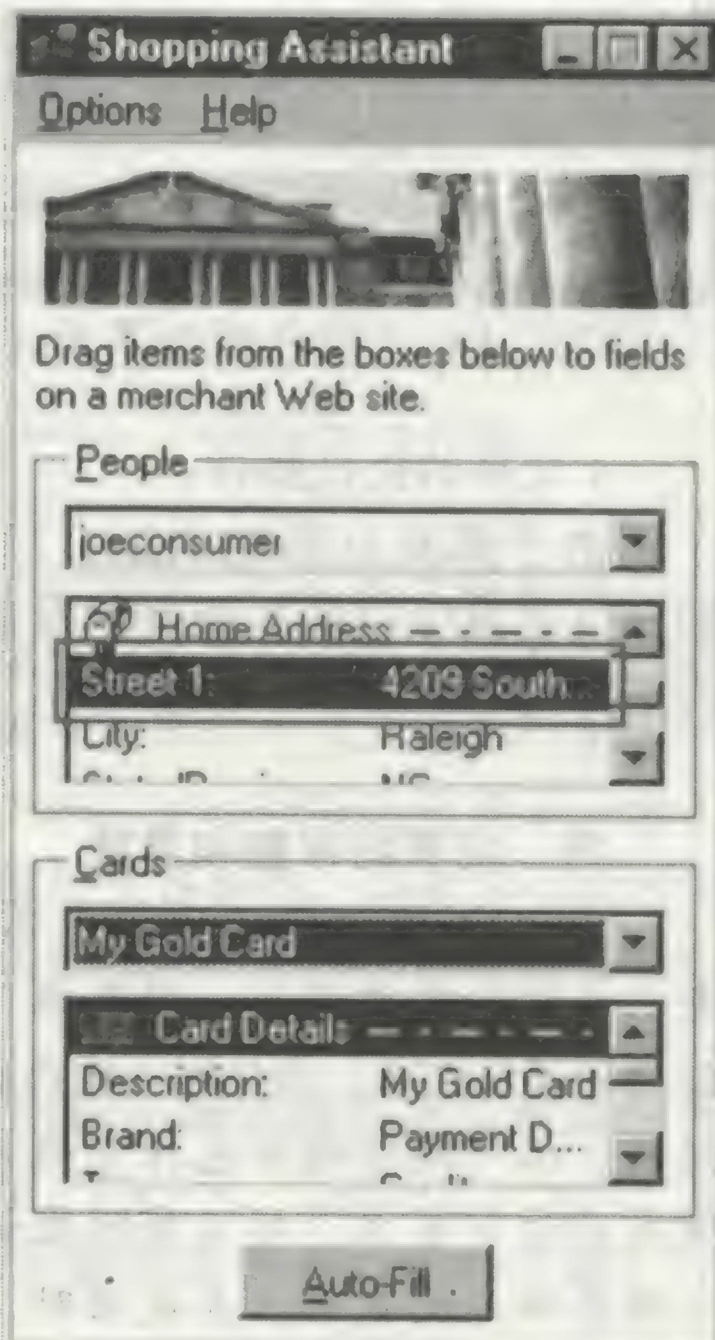
中国建设银行三峡市分行SET B to C网上购物。

广东发展银行SET B to C网上购物。

关于中心

采访是不虚此行的，我们看到了中国也有了先进的信息认证和安全管理系统，也进入了支持跨银行安全支付的阶段。目前中国金融CA建立了2大CA体系，即SET CA和Non-SET CA系统。SET CA是为了在网上购物时使用特定的银行卡来进行结算类型的业务建立，这种业务安全及可靠性高，对于用户有支付条件的要求。Non-SET对于业务应用的范围没有严格的定义，结合电子商务具体的、实际的应用，根据每个应用的风险程度不同可分为低风险值和高风险值这两类证书（即个人/普通证书和高级/企业证书）。Non-SET的对于用户认证的要求比起SET系统来要低一些，同时也灵活一些。如果通俗的来比喻，SET和Non-SET系统就好比我们通常见到的银行存取款卡和可进行信贷业务的信用卡。而CFCA的目的是有针对的发展范围最广泛的个人普通证书，这类的用户都以信用卡和储蓄卡作为支付方式。

在CA系统中，在进行交易时，CA系统将同时检验交易各方的CA认证，包括检验购买者的CA证书，证明是有购买能力经过认证的有相应消费能力的消费者；认证销售商是否为CA认证的可信任的销售组织，是否为通过CA认证可信任的销售商；认证银行是否是通过CA认证可以承担网上安全支付。如果三方验证无误CA系统将通过交易请求。简单的理解就是交易的各方必须通过CA这个公正的第三方机构来领取一个可以通过验证的身份识别标识，也就是CA的电子证书，这样才能进行网上的电子商务交易并进行网上费用支付。消费者在网上进行购物时必须持有此证书，在交易前进行认证，认证后确认交易生效。



CFCA购物智能助手

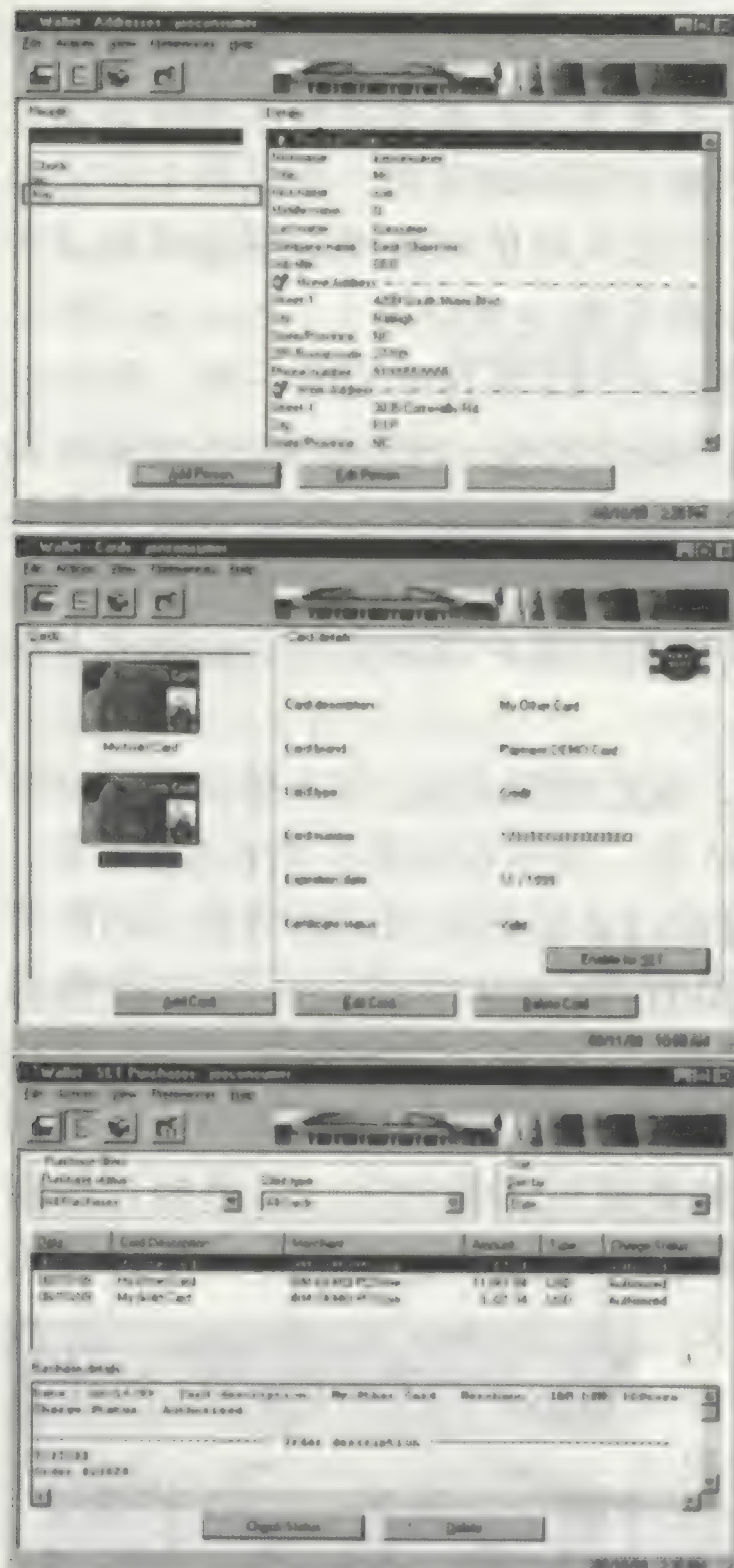
网上交易是否安全也是所有用户最为关心的环节，中国金融认证中心此次建成的CA系统具有很高的安全性。引用关总的一句话就是："网络上的电子商务关键需要解决的二大问题是资金流和信息流的安全问题和物流的畅顺。当然物流我们管不了，不过资金流和信息流的安全CA已经解决了。"

CFCA在安全问题上作了4个方面的努力：

1.解决了身份的真实性问题。

由于身份有严格的认证，杜绝了欺诈的可能。

2.解决了网上传输数据的完整性问题。



CFCA电子钱包运行界面

完整的数据传输将杜绝因为数据丢失而造成的数据不统一的纠纷问题。

3.解决了交易信息的保密性问题。

CFCA的交易信息的传送是一个单方的传送，交易参与者只能了解到直接接触的信息。比如银行只能了解用户要把多少钱支付到哪个帐号，而不能知道用户具体买什么；商家只能知道用户需要买什么东西，而不可能了解到用户的银行帐号。

4.交易的抗抵赖性。

由于都有自愿的认证，所以将不再存在纠纷问题，以前发生过的类似付款没拿到东西，或是拿了东西不付钱的纠纷将不再出现。

附：证书的审查和发放

CFCA的证书认证首先需要去银行进行资格审查。在银行需要填写一张表格，表格的内容由银行认证后传至CFCA，由CFCA发出证书。用户在网上下载证书。证书的结构中包括由姓名、身份证、公钥信息做成的数字签名，签名将附在证书后面，并自动将认证程序加入浏览器。在使用时，系统会自动核对数字签名。CFCA的证书是双方认证的形式，买卖双方及支付银行都必须持有证书。

短暂的报导很快结束了，但是中国金融认证中心对于中国电子商务的发展影响却是永久的。可以说金融认证中心的建成和运行，奠定了我国发展电子商务最关键的网上安全支付的基础，为广大的消费者及社会各界提供了安全、良好的电子商务环境。

（上接64页）方向，但现在还比较贵。外置式适配器TA具有独立的电源，故在电脑关机状态下，两个模拟口设备仍可照常使用，仍能从传真机和Modem上收发信息，在普通电话机上进行话音通讯等。TA比较适合于需移动办公的用户，如笔记本电脑使用者等。TA的价格大多在千元以上。

3.数字电话机

数字电话机又叫ISDN电话机，它是一种常用的标准ISDN终端设备。一部电话机使用时一般占用一个B信道64Kbps，它具有一个LED显示屏，而且还能通过功能键的设置和使用，提供诸如主叫号码显示、被叫号码显示、按主叫号码有选择地接通或拒绝呼叫、终端可移动性、子地址功能、多用户号码、用户端到端的信息透明传递，如UUS功能、不需被叫摘机等等。另外数字电话机还可提供振音型选择、自行产生拨号音、话机密码保护功能、故障信息显示等实用功能。数字电话机的价格在2000元左右，价格太高，不太适合于普通用户选用，但对于单位或公司用户来说，选用数字话机，肯定是一个好的选择。

4.其它

除了以上介绍的ISDN设备外，还有ISDN路由器、ISDN电视会议系统、个人视讯系统、可视电话终端等比较常见或常听说到的ISDN终端设备。对于普通消费者而言，对它们有些了解就行了，因为这些东东对于个人用户来说还比较遥远。

ISDN路由器是利用ISDN技术实现远程登录LAN、INTERNET及组成广域网的产品,ISDN小型路由器一般安装在客户计算机端，利用ISDN线路提供异地用户计算机与主干网络间的通信。ISDN电视会议系统是利用电视技术，通过ISDN传输信道提供不同地点的多个用户，以电视方式举行面对面的远程会议；该系统通常由NT1、适配卡、编解码器、摄像设备、电视系统电子白板和网络管理等组成，传输质量远远高于模拟传输质量，并具备交互式功能，参加会议各方均有发言权；电视会议系统最大的功能是在多媒体技术的应用上除了传送一般的图像、声音、文字外，还可实现异地计算机的互通功能，共同阅览编辑同一个文件，快速传送图片、数据、报表等，共享图形、报表文字处理文档和数据库信息等等。个人可视电话视讯系统是一种桌面系统，采用2B+D的标准BRA接口，由摄像头、音频设备话筒、音视频卡组成，该设备可广泛应用于电子远程教育，也适用于办公地点分散的公司、企业和家庭办公，提供实时的控制协调和管理机制，从而大大提高工作效率。

听说过“网络虚拟硬盘”吗？随着互联网的蓬勃发展，网络服务商推出了一系列的免费服务：免费电子邮件信箱、免费个人主页……

“网络虚拟硬盘”就是这一系列新型的免费服务之一。如果你的电脑硬盘还很小，或大硬盘塞的东西已多得不得了，想备份电脑操作系统等，那就赶快去注册网络虚拟硬盘吧，它准能给你帮大忙。

网络虚拟硬盘的概念与功能

所谓“网络虚拟硬盘”，它的概念基本上同免费电子邮件信箱、免费个人主页一样，不过是网络商策划的一项服务内容，即划分出一定的网络空间虚拟成一张“磁盘”，这样用户可以在互联网上实现文件的备份与转移。当然客户也可以通过客户端软件将这个网络硬盘虚拟成一个本地目录，并完全集成到Windows的资源管理器中，让你使用起来就像使用本地硬盘一样方便，还可以在MS-DOS方式中对该目录进行管理和操作。



网络虚拟硬盘，在国外其实已经兴起很久了，它的确是一个方便大家管理、工作的好东西。通过它，不仅可以备份电脑系统文件，且可以轻松实现移动化办公，快下班时我们可以将自己未完成的工作传到网络虚拟硬盘中，回到家再从它上面取下来处理。

有了网络虚拟硬盘，你可以随时随地进行个人文件的上传、下载、删除及文件目录的新建、修改、删除等操作。可以实现文件网络共享、网络文件快递、快速下载通道等。也就是说，只要你愿意，你可以与网络上的所有人共享存放在网络硬盘上的文件。当然，你不愿意，谁也看不到你的文件。特别方便快捷的是网上软件下载，只要直接将下载文件的链接拖至网络硬盘图标中，即可断线了，因为它的下载过程是直接在两台服务器中间进行传输，与你的PC无关，你只要下达指令，别的就不用管它了。

另外，在现有的网络硬盘功能上，服务商还拓展出了许多丰富多彩的服务，比如网络相册等等。可以想象它的好处有多大啊。

虚拟硬盘的注册与设置

网络虚拟硬盘是一个好东西，不用还不晓得它的妙处，一接触便再难割爱了啊。目前网上有相当多的网站提供网络硬盘，国内国外的都有。如以下几家网站：

Net Drive	http://www.netdrive.cpm
Free Back	http://wvw.freeback.com
My play	http://www.myplay. com
Driver	http:// www.DocSpace.com
X：drive	http://www.xdrive.com
i—drive	http://www.idrive.com
21drive	http://www.21drive.com

这些网站所提供的网络虚拟硬盘各有自己的优势和缺陷，你可以从实际需要来选择你的最爱。如果你讨厌英文，那么中文页面的世纪驱动http://www. 21drive. com等便是首选了。至于注册网络虚拟硬盘是很容易的，如果你申请过免费电子信箱，那么你注册网络虚拟硬盘便是轻而易举的事。

下面就以国内最早提供网络虚拟硬盘服务的世纪驱动（http://www. 21drive. com）为例，向大家详细介绍网络虚拟硬盘的功能、注册、设置和使用。

首先，让你进入世纪驱动的主页http://www. 21drive. com，进入新用户登记，所弹出的注册登记表（见附图1所示）和免费电子信箱没啥区别。输入登录账户、登录密码和用户邮箱等信息后确认。注意，用户邮箱必须是正确的，因为系统会发一份确认信给你。为防止疏漏，你可以随即记下世纪驱动所确认的密码，进入你的网络虚拟硬盘看看。

图 1

其次，基于客户端的文件管理下载一个客户端软件。这样你就可以将你在“世纪驱动”的个人目录通过这个软件虚拟成PC机上的一个本地目录，并完全集成到Windows的资源管理器中，使你不但可以像管理本地硬盘一样轻松地进行远程文件和目录的管理，你甚至可以从各种Windows应用软件中直接将文件保存到远程系统中，或者通过MS—DOS方式直接对该目录进行管理。其具体步骤如下：

第一步：下载客户端FTP工具Internet Neighborhood3.10（在21drive. com可以下载），下载后运行setup.exe按提示安装即可。如果你希望有一个中文化的操作界面，那么可以再下载Internet Neighborhood的汉化包，对其进行汉化（见附图2所示）。在使用汉化补丁之前，需要重新启动计算机。重启后，先运行汉化包，将源文件覆盖，再启动Internet Neighborhood3.10。原因是如果Internet Neighborhood启动后，有关的.dll文件被一直使用，无法替换。

图 2

第二步：运行IternetN Glghborhood，启动它的FTP Site Wizard窗口按提示新建一个FTP站点（如图3所示）。其中“UBL or Host Name：”处填入“www. 21drive.com”，“port：”处境入“21”，“UserPnendlySiteName：”处填入“世纪驱动”，“UserFriendlySite”填入“www. 21drive. com”。填好后点击［Advanced］按钮进入账户信息配置画面，输入账户名和密码（见附图4所示）。如果你是通过局域网登录到世纪驱动网络硬盘，那么还要设置代理服务器。具体的参数请咨询你的网络管理员。（注意：一定要选中PASSIVE mode for file trace）。关闭配置窗口，就可以通过资源管理器来管理你的世纪驱动网络虚拟硬盘了。

图 3

图 4

第三步：在注册设置工作完成后，你就可以所注册的有效账户顺利登录到www. 21drive.com进行个人文件的上传、下载、删除及文件目录的新建、修改、删除等操作，随时随地存储自己的所有个人文件。年前世纪驱动还仅提供25MB的空间，现在扩大了一倍--50MB，试试看，爽极了。有好东西你尽可往里塞吧。

图 5

最后，再说一点，现在常见的网页存储空间、大容量免费邮件空间，与网络虚拟硬盘一样，都可以进行个人文件的上传、下载等，效果异曲同工，但如果网页存储空间长期不用可能会被删除，同时会经常遭到垃圾邮件的骚扰，而网络虚拟硬盘就保险多了。

国外网络虚拟硬盘网站服务的特色

在国外，网络虚拟硬盘流行已经兴起很久了，而在国内只是方兴未艾，许多网民还仅晓得免费电子邮箱空间如何如何，而不知网络虚拟硬盘。以下就介绍4个比较有特色的国外网络虚拟硬盘服务的网站，以便尚不知虚拟硬盘为何物的朋友能够全面了解和选择使用。

i—drive
http：//www.idrive.com

如果你只是想在i—drive存储文件的话，真是有点大材小用了。因为它最出色的功能在于其文件共享的服务。在i—drive创建的文件可以和其他的i—drive的用户共享，并且可以设定这些用户的权限，可分为可

读、可写或是完全控制（包括文件的更名、删除、下载和复制）。通过网页上端的"My friends"栏可以实现文件的共享。当你点击它之后会进入到地址簿，在这里你可以把任何人加入到地址簿里，如果他是i—drive的用户，直接添加他们的用户名；如果不是i—drive的用户，你只要输入他们的E—mail地址就可以了。在发送文件的时候，它既可以作为附件夹在邮件中，又能发送到i—drive用户的账号中去。同时在地址簿中，你还可以把经常要联系的人做成一个组群，这样就很方便一次性发送了。同时，i—drive还能让你一并上传4个文件，但如果你想上传整个文件夹的话，就需要使用一个名为Sync的工具。

Sync同时还能担负进行周期性的定时传送，但每次都只能上传一个文件夹。

X：drive

http：//www.xdrive.com

在文件存储的功能上，X：drive提供的服务是最容易为用户所接受的，因为它的使用界面就是windows里的资源管理器，所以你在操作时就像是在本地的计算机上一样。在速度方面也比较好，在网页上删除文件、创建文件以及移动文件时，如果不是位于系统托盘（System tray）中的小图标在一闪一闪的话，你根本不会感觉到原来你的文件正在网络中传输呢。当然，你也可以通过浏览器来实现文件的创建、传输等功能。在网页上，你可以看出已用空间的数量、目录及目录下所包含的文件，以及这些文件的名称、大小和创建时间等信息。使用X：drive传送文件时，每次只能上传一个。

X：drive也拥有文件共享的功能，但它的功能较为单一，没有地址簿，也无法直接把文件发送给接方，所以这和i—drive提供的服务比较起来仍有一定的差距。

Driver

http：//www.DocSpace.com

DocSpace提供大小为25MB的免费空间给用户。同时，DocSpace"站点所提供的服务也相当多，这一点你只要一上它的网页就能体会到。通过"Drive"你能把文件存放在网站上；通过"Express"能够处理文件的传送，加快传输的速度；通过"Security"加强文件的安全性；而"Manager"则是一整套的文件管理工具，能满足商业用户的需要。在实际的使用过程中，这些小工具的确能给我们带来不少便利。例如，你可以通过"Express"发送出文件的链接地址并且对该链接进行跟踪。它会告诉你该链接是否已经送出，是否有人已经进入了，文件是否已经被取走了等等。如果我们需要传送一些重要文件的话，这些信息是相当有用的。

虽说DocSpace的服务功能比较强大，但是它也存在着使用繁琐、速度较慢的缺点。譬如说，如果你想在两个文件夹之间移动文件的话，就会深感不便。首先，你需要选中该文件，然后等待页面的重新刷新（需要等到所有的工具条都出现，且该文件呈高亮显示）。然后，再点击［Cut］按钮，再次等待屏幕刷新。接着，你需要选择把文件移往哪个文件夹，等待屏幕刷新且高亮显示该文件夹。而最后，你才是点击［Paste］按钮，实现文件的移动。如果你想下载某个文件夹的话，其中的文件只能一个个地传送。使用中你如果使用文件压缩的方式，操作将再增一步。总的来说，DocSpace更适合个人用户，而不是商业用户。同时，它适于存放小容量的文件。

FreeBack

http：//wvw.freeback.com

通过FreeBack服务你可以快速地备份文件，也能够非常方便地下载文件用来恢复原本已损坏的东东。当你登录上FreeBack之后，你可以看到它的目录树，而该目录树和你硬盘本地的目录树完全相同。所以在文件的上传过程中，你不仅可以上传单个文件，也可以上传整个目录。同时，在上传以后还能保证其目录结构不变，也就是说你在硬盘中是什么结构，在PreeBack的空间里也是相同的结构。

FreeBack提供10MB的免费空间。虽说10MB的容量和其他网站比起来显得小了一些，但是它却采用了一种非常出色的压缩方法，能保证文件有较大的压缩率。例如，一个大小为1.2MB的TIF文件能压缩到使它小于70kB；一个大小为54kB的Word文件能压缩成17KB。除此之外，这种压缩在你上传文件之前就已经执行了，也就是说你上传文件的时间也随之减少了。相对来说，FreeBack缺少相应的服务功能。在它的免费空间里，你无法创建文件夹，也无法让你的这些文件能够和别人共享。所以，如果你想有更多的自安权，想和别人分享文件的话，FreeBack就不是你的最佳选择了。

以上4个是国外提供网络虚拟硬盘服务比较早的网站，可以说，这4个站点各有优点和缺点。对用户来说，如果认为文件的共享对自己是非常重要的，那么i—drive是最出色的；如果用户需要经常备份自己的文件用来做不测时的恢复，那么FreeBack是最好的；从使用的方法来说，X：drive是最简单易用；如果用户经常要传送一些重要的文件，并需对它们进行跟踪，那么DocSpace便是首选了；如果你讨厌英文，那么还是去http：//www.21drive.com之类的提供网络虚拟硬盘的国内站点吧！

ISDN设备简介

四川　邹蓬

1.网络终端

网络终端是电信局程控交换机和用户的终端设备之间的接口设备，它是实现在普通电话线上进行数字信号转送和接收的必备设备。这东东一般都由电信部门在安装的时侯提供，就象有线电视的用户盒一样是免费提供的必须服务。大家在安装ISDN线路的时侯一定要向电信部门问清楚，以免本来是免费安装的却要自己掏腰包。如果当地电信部门确实都不免费安装，那就只有自己掏钱买一个了。

网络终端NT1——现在常见的NT1有两种。一是NT1，NT1向用户提供2个B通道+1条D通道[2B+D]的二线双向传输功能，B通道是ISDN的基本支持通道，1个B通道可以提供64kbps带宽的数据或语音传输，而D通道则为信号控制通道，它主要提供传送控制信号，从而使用户能够享受电信部门提供的各项服务。NT1能以点对点的方式支持多达8个ISDN终端设备合用一个D信道接入，并向用户终端和电信局交换机之间传递激活与去激活的控制信息，并使电信局能通过该设备进行环路测试、故障诊断、线路隔离等等。另外NT1还具有功率传递功能，像普通电话机一样能使用电话线路上来自电信局的直流电能，以便在用户端发生停电时实现远程供电，保证终端设备正常通讯。

NT1上一般有两种接口——U接口和S/T接口。U接口通俗地说就是电话线入户线连入的插口，其为双线接口，传输距离一般可达5公里左右。而S/T接口则是用来连接ISDN的诸如ISDN内置卡，外置TA，数字电话等终端设备的插口，S/T接口是四线接口，其最远连接距离不超过1000米。

另一是NT1plus[NT1+]，它除了具有前者的功能与接口外，它们的最大不同就是后者HAI1综合了NT1和外置ISDN TA适配器的实用功能，它把TA上提供的两个标准模拟电话接口[POT1和POT2]也集成到NT1plus里边。NT1plus的普通电话接口[U接口]直接与电信部门的ISDN设备交换机相连，而其自身的两个数字接口[S/T接口]，可接入各种ISDN标准设备，如数字电话、四类传真机等等。按经验，NT1和TA配对而NT1plus则最好和ISDN内置卡搭配，这样做更能做到优优组合。

另外还有一种不常见的网络终端叫NT2，其全称为一次群速率网络终端NT2。NT2主要提供30B+D的四线双向传输能力，完成定时和维护功能。它主要应用于ISDN小型交换机上，在家用场合很少见，也不会用到，我们在此就不对其进行详细介绍了。

2.ISDN适配器

ISDN适配器和Modem一样可分为内置和外置两类，内置的我们一般称其为ISDN内置卡、ISDN适配卡或ISDN PC卡；而外置的ISDN适配器则称为TA。

首先，我们来了解一下ISDN内置卡。ISDN内置卡按其插口类型来分有ISA和PCI两种，市场的主流应是PCI插口的ISDN内置卡，大家在购买时要尽量选用。虽说两者价格差不多也都属即插即用卡，但是ISA接口的ISDN内置卡比起PCI插口的来说更容易出现中断地址冲突的问题，而且它对系统资源的占用率，肯定要比PCI插口的要高，这对于共用一块ISDN内置卡上网的用户而言更需注意，选作主机的电脑配置不要太低（但也用不着太高，赛扬300+64M内存就够了）。ISDN内置卡都是128kbps的速度，价格很便宜，和Modem差不多，大多在300-500元之间。除了速度比一般的TA快之外，它还有个好处就是不占用外部空间。

然后，我们来看一下外置的ISDN适配器TA。TA除了具备内置卡的功能外，还提供了2个模拟接口，大家只需插上普通电话机即可在ISDN线路上进行语音通讯了。按照与电脑的连接方式来划分，TA主要有串口、并口和USB口3种。并口的TA在市场上很少见，主要是因为它要占用电脑的唯一一个打印口；而串口的又受串口速度的限制，其最高速度只能达到112Kbps，所以串口的TA又派生出一种带U口的串口TA——带U口的串口TA具有NT1和内置卡的功能，你可以将电话线入户线直接插到它上边的U接口上，然后通过RS232数据端口与电脑相连来上网，这就使它摆脱了串口的限制，也具有128kbps的速度，这种带U口的TA目前在市场上比较受欢迎，是未来TA的发展（下转60页）

数字化历险

我短暂的网络生涯

北京 冷露

说起买电脑，那还是最近几个月的事情，要是说上网，那感觉直到现在还模模糊糊的，一切都好像昨夜的一个梦。妹妹是学电脑的，每个周末她回到家，总是抱怨没有电脑上网，到了后来，就干脆不回家了，据说是在学校的网吧刷夜上网。不过据我的朋友反应映，曾经看到她周末和同学一起去酒吧玩。母亲开始不大乐意了，总是嘀咕着“不就是电脑吗，现在可好，丢了一个闺女”之类的牢骚话，看来这个电脑是要我亲自请回家了。联系了搞电脑的老郭，我含着泪把1万大元塞进了他的手里，并嘱咐一定小心，别买假货之类的只能安慰自己的废话……

终于，电脑把妹妹的那颗野心收了回来，而且那种吸引力越发的不可收拾，家里的电话费狂涨到了400多元。这回母亲不唠叨了，她现在巴不得妹妹这只蝗虫远远地飞回学校半年都不要回来。最后，妹妹提出了一个似乎预谋以久的条件：提高生活费，否则就赖在家里天天上网。母亲深感请神容易送神难，但还是勉强同意了，只不过又强加了若干附加条件。

妹妹走了。电脑在母亲的眼里似乎像鬼子的地雷，很想起了它，又怕它炸了，所以它的使用权顺理成章地移交到了我这里。电脑对我来说就是一部奢侈的有些夸张的打字机，更何况它曾一度成为妹妹的勒索工具，以至我总是觉得这台电脑好像乞丐一样赖在我的家里不走。我没有妹妹那么傻，在上网开始之前我做了大量的准备工作，先去电话局加装了一条线，然后又去申请ISP包月，尽可能地不让母亲知道上网的开销。

刚开始的时候，只是到登过广告的大网站去转转，看看新闻，参加一些有奖调查什么的，聊天室我一直敬而远之--太费银子。不久，我得知了一个叫OICQ的软件，聊天和浏览网站两不耽误，于是就下载安装试了一试，果然不错，速度也挺快，只不过我愚蠢地把一切个人资料都填进了注册表。我试着找了几个好友，同时也有人要求我加入，但时间一长，真正谈得来的朋友就只有少数几个了。其间一个叫做仅次于狼的男孩子和我聊得很投机，他说自己是学生，很喜欢电脑，同时也给报刊写稿件……

“你不会把我看得太幼稚吧？”有一次他莫名其妙地问了这么一句。

“不会的。”

“那你说上班好还是上学好？”

“你这是把自己往幼稚上面逼。这是两个阶段，不存在谁好谁坏。”

“追你的男的多吗？”

“你想干什么？”

“要是没人追就算了，要是人多那我也要凑热闹！”

“你真是个典型的小市民！就喜欢凑热闹，小色狗。”

“什么叫色狗？表面文静你怎么骂人？”

“比狼差一点不是狗是什么？”

“你！”

我们经常这样无聊地斗嘴，同时我就在各个站点之间切换，下载了一堆有用没用的东西，硬盘上面的文件如同臭河里的鱼虫成几何增长。这网络的确有意思，我再也不会为一两首好听的歌曲而去买一整盘磁带，单位电脑的屏保让我弄得一天三变样，领导找我谈了7次话，我曾彻夜不眠，一边和色狗来聊天，一边从新浪拽了80多兆的MTV。色狗对于我在网络上的做法表示积极的赞成，他经常给我一些网址和传给我一些软件，让我下载更多的废物。电脑在连续工作了两个月后，终于把持不住自己，开始犯病了。开始还只是莫名其妙地死机，蓝屏，后来开始几乎邪行地自己打开程序，比如上网的时候，WORD会自己运行，关了以后，扫雷，纸牌会接二连三地进入我的屏幕。这一切给我造成了无尽的愤怒，而愤怒让我想到了老郭。

老郭几乎是让我拖进家门的，在我充满怀疑和憎恨的眼神下，他开始给我检查电脑。我可以看到他额头的汗珠，他的心里很明白，要是修不好，他就是把自己卖了，也得把1万元交回到我的手里，当然他肯定不值那么多钱。老郭说，电脑中了木马程序病毒，改完注册表就好了。我当然听不懂，可还是嗯呀啊呀地应付着。

“修完了吗？”

“没问题了。”

“肯定不会再有事了？”

“放心吧。”

“吃饭了吗？”

“哎呀，这个，真是的，没呢，真不好意思……”

“正好我也饿了，你请我吃饭吧！”

“什么！？……”

报纸上说，晚饭不能吃得太饱，可是今晚不在此范畴。我的确吃得太饱了，可老郭只是看着我狼吞虎咽……晚上回去后，照旧连上网。色狗冲我打招呼，给了我几个软件和网址。我聊了不到两个小时，刚刚进入状态，这可恶的机器又开始闹病了。看着莫名的蓝屏，好像老郭站在电脑里恶狠狠地说：让你吃我！当我第二天和老郭联系的时候，他如同苍蝇见到了苍蝇拍子，左躲右闪说自己没时间，要等一个月才能给我修电脑。就这样，我和电脑一起在痛苦里挣扎了一个月。期间，色狗像是得了狂犬病，不大理我了。随他去吧，反正网络就是那么回事。

5月，天已很热了，尤其是今年的夏天。吃过午饭，我在办公室里练习着打哈欠，同事溜弯儿回来，讥讽地扔给我几本电脑杂志，让我好好学习，明天建设祖国。我无聊地翻着，一个仅次于狼的名字进入了我的眼睛，可能是他又发表了文章，真让人羡慕。不过他写的东西太专业，什么IP地址，什么后台运行，什么木马，我不太懂，就找刚才的同事给我解释。他摆出一副架子，说来说去，我就听懂了远程控制计算机这几个字。

我似乎明白了那条恶狗的行为！

有时候我觉得自己还是很聪明的，如果多加练习，一定可以胜任间谍工作。晚上，我用男性注册了一个新名字，找到了那条仅次于狼的……

“哥们儿，你是写稿子的人吗？真棒！”我把自己装扮成一个无知的男孩子。

“你是谁？”

“我也想学木马程序，能教我吗？其实我就是有点笨。”

“我不认识你。”

“我就是想跟你学习学习。”

这小子还挺贼，不大相信我。经过几乎一宿的称兄道弟，他终于放松了警惕。

“其实木马程序特好玩。不过你得找人试。”

“我不明白。”

“你把程序传给别的傻冒，然后让他运行，再想办法知道他的IP，就可以控制他的机器了。”

“太复杂了。”

“不复杂！我用了一个月彻底地控制了一个傻妞的电脑，可有意思了！哈哈哈。”

“……”

“什么意思？”

“我就是那个傻妞！你这只从打狗办跑出来的色狗！”

他下线了。我把他从好友中删除，让人重新格式化了硬盘，重装了系统，把电脑送到了妹妹的宿舍，撤了那条额外的电话线……

那台电脑彻底成了我眼中的污秽之物，再见吧，你这台破电脑，还有那条阴狗。“你得注意身体，老是成宿地不睡觉还行？”母亲又开始了唠叨。以后没有电话费的负担，可以多攒些钱，正好有几件新衣服要买。



征稿启事

本栏目现征求如下类型文章：

相关网络技术知识介绍

——包括广域网、局域网的各类技术内容简介。要求文字通顺，内容深入浅出，阐述简单明了，能让广大的大众读者了解到网络相关知识。

相关网络硬件知识介绍

——主要为网络构建所涉及的各类网络相关硬件产品的介绍。可以是其工作原理的介绍，也可以是功能介绍。要求同上。

互联网信息简评

——互联网世界瞬息万变，天天都有新动态。主要针对互联网发生的重要事件，及其产生和带来的影响，和发生的背景等内容的简评。要求文字通顺简炼、立场中立、可读性强，以客观且实事求是的态度进行评论。

数字化历险

——网络经历现在几乎人人都有，把自己传奇般的经历写成如行云流水般的故事，让所有人同享岂非乐事？

另类主题

——网络上各种人群都有，各种爱好也都有。希望把你找到的各种鲜为人知的网络资源，各种主题网站介绍给我们大家多多介绍，例如：钱币、邮票、古玩、星象………

盼各路高手能云集于此，同展网络千种风彩。



WPS2000实际应用集锦

江苏 陈彪

1.精确的字数统计

下拉WPS2000“文件”菜单，选中“文件摘要信息”，或者下拉“工具”菜单，再选取“文字”中的“字数统计”，出现“文件信息”窗口，当前文件的位置、大小、创建日期、总字数、总行数、总段数、总页数及作者等情况便可一览无余。使用这个功能可方便文档管理，选定“文件信息”的“摘要”按钮，在“摘要”窗口中键入文档标题、作者、备注等信息，以后打开文件时，这些信息会在“打开文件”窗口中显示出来，方便我们预览。用这个功能还可统计块内字数，即先选定块，然后再进行上面的操作，在“文件信息”的“统计”窗口中便会显示“块内字数”了。

2.方便的密码设置

下拉“文件”菜单，选取“密码设置”，并选择密码类型，输入密码，以后打开该文件时必须输入密码。这样，别人就不能轻易打开你的文件了。

3.全能的综合设置

下拉“工具”菜单，选定“综合设置”，或下拉“查看”菜单，选定“显示辅助信息”，便可进行综合设置。WPS2000的综合设置功能可以设置系统的一些参数，如WPS2000系统的工作状态、版芯显示状态等；可以选择自动存盘功能，并由自己确定自动存盘的间隔时间；可设置“恢复/重复操作的最大步数”及“列出最近使用的文件数”；也可选择是否“保存备份文件”及“圆整屏幕字体边角”等。

4.灵巧的摘要显示

下拉“文件”菜单，选择“打开文件”，选中窗口中部的“显示摘要”复选框，这样，当你用光标或方向键点击某WPS2000文件时，窗口下方便会显示出该文件的内容，如想调用便点击它，再选中“打开”按钮，可很快完成挑选文件的工作。

5.快捷的样式管理

使用样式管理可以同时设置文字、段落的多种属性，减小文件占用空间。在WPS2000中，用户可使用的样式有文字和段落。文字样式提供了如字体、字号、效果等格式，而段落样式提供了如缩进、对齐方式、行间距、字间距等功能。

6.制作表格模板

首先请你打开图文符号库：右击任一工具条，选中“图文符号库”，再选中“图文符号库”左边某个文件夹后（如文字符号类），在右边的列表框中右击，选择“新建”命令，会打开“新建图文符号集”对话框。在框中“文件名”中任意输入一个文件名，如“label”；在“名称”中输入工具条名称，如“表格模板”。单击“确定”后就可看到“图文符号库”中新增了“表格模板”对象集，同时窗口中会弹出该工具条。用常用工具条上的“插入表格”或插入菜单下的“表格”后的命令中在文档中绘制出需要的表格样式，再根据需要用表格工具条和相关命令进一步修改好表格的有关特征：对象属性（表框特征、行列特征、表格外观）、对象层次、排版位置、绕排方式等。还可以在表格中输入固定的文字，设定好文字格式，插入表题等。将绘制好的表格模板用鼠标拖放到刚才新建的表格模板工具条上，当工具条上出现图标后松开鼠标，就会出现“新增图文符号单元”对话框。在“名称”项中为新建的单元（模板）取个名称，如工资表，“描述信息”项可以输入该单元的提示信息（光标定位在该单元上时描述信息会出现在状态栏中）。有一点要注意的是,必须在表题上按住鼠标再拖动到工具条中，添加的模板中才包含表题。按照上法可以往工具条中添加其他表格模板。以后需要制作某种表格后，只要打开表格模板工具条,再单击相应的表格模板，在文档中拖动即可绘制出你所需要的表格。绘制出的表格，还可以根据你的需要再修改完善。

用上述方法，你还可以为经常使用的图像、多媒体对象（视频剪辑、CD音乐、MIDI或WAV文件）、条形码等制作模板工具条等等。

7.美化字体的技巧

要对文字进行美化立体效果处理，需要先键入要

编辑的文字，然后选中它们。从“文字”菜单中选择“修饰”子菜单中的“立体”选项，系统就会按设置好的立体效果参数将选中的文字进行立体效果处理。如果在使用WPS2000时打开了“用户向导”，当选中文字后，系统会自动打开“操作向导”中的“调整文字”菜单，再打开其中的“特殊修饰”菜单，就会看到系统提供的各种修饰功能：空心、勾边、阴文、阳文、立体、阴影、渐变等。从中选择“立体”选项，会得到与使用菜单相同的效果。要想将立体效果的各种参数重新进行设置，可选择“文字”菜单中“修饰”子菜单的“详细...”选项，或者单击操作向导中的“特殊修饰...”选项。系统会给出“文字修饰”窗口。“文字修饰”窗口可分成5个部分，分别是：类型选择、幅度调整、角度调节、字样显示及缺省状态设置选项。

“类型选择”部分提供了“文字修饰”窗口所能处理的各种修饰类型的列表。从中选择“立体”选项就会得到和下图相同的窗口。“幅度调整”部分提供了2种调整幅度的工具：滑动条、数值按钮。使用者既可以通过拖动滑动条来调整立体部分的深度，也可以用右侧的调节按钮，通过输入数值或按动按钮加减数值来调整。“角度调节”是用来调节立体字深度的延伸方向。在调节框中的一个浅色圆盘上有一个深色的小圆，把鼠标移到这个小圆上，就会看到鼠标光标变成了手的形状，而且手的食指正按在小圆上。按住鼠标左键拖动鼠标，就会看到小圆会随之转动，同时数值框中的数字也会随之改变，它显示了深度方向的角度，范围是0到360度。“设置缺省”选项是用来将调整好的各种参数设置成缺省值，选中这个选项后，以后只需在菜单或操作向导中选择“立体”选项，就能得到缺省参数下的效果。

8.非正常删除后的安装

如果我们在非正常情况下把WPS2000删除后重新安装，系统会出现如下提示：“WPS2000已经安装，请先执行卸装程序，将WPS2000卸装后，再进行安装”，这时安装将无法继续进行。这是因为WPS2000在安装时，系统首先检查计算机有没有安装过WPS2000，如果已经安装过了，系统就会拒绝重新安装。

为什么会这样？因为在非正常情况下删除WPS2000后，在Windows9X系统的注册表中还有大量的WPS2000的注册信息。如果想恢复安装，就必须把Windows系统注册表中有关WPS2000 的注册信息全部删除掉。那么具体该怎样做呢？别着急，请跟我来：

<1>首先请备份你的Windows9X系统注册表,以应付你误操作时的恢复使用。

<2>接下来请你将Windows9X系统注册表打开，找出以下键值：

a.HKEY_CLASSES_ROOT\WPSFile

b.HKEY_CURRENT_USER\Software\Kingsoft

c.HKEY_LOCAL_MACHINE\software\CLASSES\wpsFile

HKEY_LOCAL_MACHINE\software\Microsoft\Shared Tools\Text Converters\Import\wps2000

HKEY_LOCAL_MACHINE\software\windows\CurrentVersion\APP Paths\winwps32.Exe

HKEY_LOCAL_MACHINE\software\windows\CurrentVersion\Uninstall\wps2000专业版

d.HKEY_USERS\.DEFAULT\Software\Kingsoft

将以上4个主键值中有关WPS2000的注册信息删除掉。

<3>也可用以下方法：

a.打开“开始——运行”，键入“Regedit.exe”，再点击注册表编辑器中“编辑”菜单，使用“查找”命令，打开“查找”对话框。

b.在“查找目标”文本框中输入“WPS2000”回车，我们可将搜索到的数据或存有该数据的文件夹删除，然后再单击“编辑”菜单，使用“查找下一个”命令，将查到的数据或存放该数据的文件夹删除。以上操作反复进行，直到出现“完成对注册表的搜索”提示。

c.关闭你的注册表编辑器即可。

当你进行到这一步，WPS2000 9X系统注册信息已被你全部删除掉了。这时你再安装WPS2000就可以顺利进行了。

9.用WPS2000处理文档

也许你常常下载一些文档，而这些文档又往往含有大量的空格、空段和不必要的回车，处理起来很费功夫。不过如果你装了WPS2000就方便多了,它提供了处理好这类文档的功能。

a.启动WPS2000，选择“定制界面”菜单的“全功能”项，然后打开要处理的文档。

b.单击“工具”菜单，选择“文字”子菜单中的“删除空格”，即可删除所有空格。

c.单击“工具”菜单，选择“文字”子菜单中的“段落重排”，即可删除不要的回车。

d.单击“工具”菜单，选择“文字”子菜单中的“删除空段”，可删除所有空段。

e.假如你下载的文档的段首空格不是两格，则请

你单击“工具”菜单，选择“文字”子菜单中的“删除段首空格”，然后单击“工具”菜单，选择“文字”子菜单中的“增加段首空格”即可。

注意：不能在段落重排之前同时删除空段和段首空格，否则整个文档将会出现变为一段的情况。

10.巧用图文符号库

WPS2000收集了化学、数学、文字3大类60多个库的图形符号，极大地方便了用户。但要迅速找到某一个符号或公式，恐怕不是件容易的事。我在实践中经以下优化后，取得了较好的查找效果。WPS2000中的图形符号按出现在文档中的形式可分为3类：符号类(如同正文可进行格式处理)；公式类(尺寸固定，不能直接改变大小，只可整体移动)；对象类(可用图形、对象工具缩放、组合、旋转等，可设置属性)。

右击任一工具栏，在弹出的快捷菜单中复选“图文符号库”，打开“图文符号库”窗口，双击各类中的子库名，可打开对象集工具条，然后可作如下修改：

<1>修改现有的图文符号库

a.简化类名和子库名：可以更加精炼直观并增加窗口可用空间。3类库名可简化为“化学类”、“数学类”、“文字类”。在选中“图文符号库”中的类文件夹(如化学公式类)后右击，从弹出的菜单中选择“重命名”，再键入新名即可。各类库中的子库名(对象集名)也可根据需要更名或精简。

b.删除(移动)库文件：请你将那些极少用的、重复的符号库删除或移动到其他的目录(备用)。如数学公式类中有十多个库重复，可删除。用鼠标选定库文件夹后右击，在右键菜单中选择“删除”命令，即可删除所选的符号库，也可以在选定后直接按住“Delete”键再确认删除。

c.改变显示大小：在对象集工具条上右击后,选择弹出菜单中“小按钮”、“中按钮”、“大按钮”，可以改变各单元显示的大小。选择合适的显示比例能有效增加可用窗口大小。

<2>创建新的符号、对象单元

在WPS2000中，有一个特别让人心动的功能：用户可以根据需要创建图文符号单元。

a.创建符号库、工具条

在“图文符号库”左边的列表框中选定任一文件夹后右击，然后再请你选择快捷菜单中的“新建”，即可在当前文件夹下建立一个新符号库文件夹；在右边的列表框中右击，再选择快捷菜单中的“新建”，即可在当前位置创建一个对象集工具条。

b.添加图文符号单元

(a)添加文字类单元：通过直接输入、插入符号、从其他应用程序中复制等方法输入你想创建的符号或文字(一个或多个)；用鼠标拖曳选定该符号，然后按住鼠标将它拖到已打开的图文工具条上，当工具条上出现一个由圆和正方形组成的图标后松开鼠标，就会弹出一个“新增文字单元”的对话框。其中“文字块内容”中列出了当前要添加的文字符号，如不满意，可直接修改(利用“文字块内容”还可用其他符号替换系统原有单元符 号，效果如同新建)。

(b)添加对象类单元：先用图形工具、文本框、图形框等绘制好特定的图形组合，根据需要设定好边线、端点、填充、阴影风格、排版位置等属性，并根据需要组合一个整体(或分解)，然后选定拖到工具条上。在弹出的“新增图文符号单元”对话框中，“名称”文本框用来指定单元名称(当鼠标定位在该按钮上时会出现单元名称提示)。在“描述信息”中输入提示信息(当光标定位在该单元上时提示信息会出现在状态栏上)。注意：多个图形未组合而作为一个整体添加时，须先用“箭头”选定工具框后所有图形后才可同时拖到工具条上。

<3>指定快捷键所有的文字类单元，.都可指定快捷键以加快操作。将鼠标指针移到工具条单上右击，选择快捷菜单中的“对象属性”，在弹出的“文字块单元属性”对话框中，单击“热键”框，再按下“Ctrl、Ctrl + Shift、Ctrl + Alt”中的一项和字母或数字键即可为该单元指定快捷键(只能用系统未用的热键)。

<4>改变公式风格插入文档中的公式类符号，其字号和间距是固定的，不能直接改变其大小。可按下法改变公式风格。

a.选择“插入”菜单中的“化学公式(数学公式)”中的“定制公式格式”命令；

b.在弹出的“字体尺寸”对话框中定义公式单元的字号、字间距；

c.要把设置的格式应用于全文，选择“应用”；要把设置的格式应用于以后输入的公式单元，选择“确定”；要把格式设置还原成系统的默认值，选择“还原”。不过，如果改变已插入了文档中的公式尺寸，还需逐个双击那些公式才能生效。

11.操作图形的技巧

有2种方式将图形插入文档中：

<1>以图形框的形式插入文档

a.先插入图形框：单击工具条中的图形框或从菜单中选择“插入\图形框”，鼠标变成“+”后即可在

页面上拖出大小合适的图形框。

b.在图形框中绘制图形：图形框处于编辑状态后，单击图形工具中的某个绘图按钮或选择“插入\图形\直线(或其他工具)”后，鼠标变成“+”形。将光标置于框中按下鼠标左键拖动，就能在框中绘出图形。这个方法便于进行图形整体处理。但缺点是不便于对框中图形进行整体缩放。

<2>直接在页面上绘制图形

选用图形工具后也可直接在页面的任意位置上绘图。此法绘出的图不影响页面排版，可以充分利用空间，但各图形间是独立的，不便整体处理。

图形的编辑

<1>单个图形的编辑

每次拖动画出的图形为单个图形(如一条直线、一个圆等)，一个完整的图形往往是由许多单个图形构成的。修改单个图形有2种方法：

a.用鼠标直接修改：单击选定单个图形后，即出现操作点，通过此点可修改图形特征。对于直线、曲线，可修改线条的起点和终点位置；对于其他封闭图形，可修改图形的大小：拖动左右边线中间的操作点修改宽度，拖动上下边线中间的操作点修改高度，拖动四角的操作点可任意修改图形大小。双击图形，中央会出现一个箭头，拖动箭头后部的“十字架”可改变转动的圆心，旋转箭头就可旋转图形。修改图形大小时按“Ctrl”则按原比例缩放图形。

b.用对话框精确修改：选定单个或多个图形后，右击该图形会弹出快捷菜单，选择“对象属性”就会打开选定图形的特征对话框。在该对话框中可精确修改图形特征(许多特征只能用此法修改，如将直线修改为带箭头的虚线)。

注意：按住“Shift”后逐一单击需要的图形可选择多个图形；也可用工具栏上的“选定”按钮拖动画框选定多个图形。对于在文字(或其他对象)下层的图形，须先按住“Alt”后再单击才能选定。

<2>整体图形的编辑

a.鼠标移到图形框中会变成拖动指针，这时可移动图形，按Ctrl拖动则可快速复制图形框及其中的图形。

b.在选定状态下除可进行前面的操作，还可缩放框的大小(不能缩放框中图形)，删除(按Del或剪切)，复制到剪贴板，设置框的填充、阴影、边框风格等。

12.表格打印实用技巧

表格是中国人所习惯使用的资料填写方式。各类文档中经常采用各种表格来说明和对比有规律的数据和资料。WPS2000的表格打印功能十分强大和方便，用起来很是称心如意。

<1>选好背景图像

你要想对表格达到100%的精确打印效果，在文本编辑区内必须要有所打表格的背景图像，而这一背景是由扫描仪对原表进行扫描产生的。背景是确定文字输 入位置的基础，它在此起一个参照作用。背景图像的建立步骤如下：在扫描仪处于待机状态下，把准备打印的表格原件放于扫描台上，启动图像处理软件，如PhotoShop，在文件主菜单下选“File→Import→TWAIN_32”调出扫描仪工作窗口界面，在“未命名任务1”参数设置对话框中，为减少图像存盘文件的字节数，扫描参数可设为：“类型→黑白两色；分辨率→180dpi；阈值→80；缩放比→100%”。此外，为便于后期调整表格图像的大小，正式扫描前应在预览图形上将扫描区域框的大小设为刚好套住表格的使用区域。扫描后将该图像存为WPS2000能够调用的图像文件格式。如BMP、PCX、GIF、TIF等均可。

<2>背景图像的调整及页面设置

启动WPS2000后，在图标中选“建新文件”（如有多份相同大小的表格需套打，也可在下拉菜单中选“文件→建立新文件→设为缺省模板→确定”，以免下次重复对页面进行设置），然后选“文件→页面设置”。一般情况下，我们常见的表格多为8开或16开，选取后“确定”。用“插入→图像”打开所扫描的表格图像文件，并将该图像移至页面的中心位置，通过“查看”下拉菜单，选取“水平标尺”和“垂直标尺”，然后在图像中任选一区域（为方便起见，可只选表格的几行）作为同表格原件的比较区域，再利用光标和标尺，分别读出选定区域的最右端和最左端的数值、最上端和最下端的数值，它们之间的差，分别是选定区域的宽和高的尺寸。将这一尺寸同实物表格中相对应区域的尺寸进行对比，看所选区域的宽高是否相同，我们的目标是将屏幕上的表格大小调整成为与实物表格的大小一致，这是精确套打表格的关键。如大小不一致，可单击图像后，用左键选取图像的任一端点或边线，待出现双箭头时实施拖动，便可改变背景表格的大小。背景表格的尺寸调好后，将鼠标光标移往图像区域中，待出现十字箭头光标时，按住左键，拖动整幅图像移动，使图像在页面中的位置等同于表格实物的位置（以页面的顶边距和左边距为比较值）。

<3>打印内容的编辑排版

在有了标准的打印背景后，下一步就是在相应的

表格栏目中输入文字内容。对于内容不超过一行字的文字，可选菜单中的“插入→单行文字，外形→矩形”，然后在要输入文字的表栏处单击拖动鼠标，形成文字输入框。右击此框，选取“对象属性”，在对话框中可对输入文字的大小、字体、颜色、排列状况等效果进行选择。如输入的内容有多行文字，则应选取“插文字入→框”，生成文字框后，右击，在弹出菜单中单击“对象属性”，为了打印时不出现框线，需在“边框端点→类型”中选“空线”；为精确调整文字框内文字的位置，应在“边框风格→内外留空”中，“内、外”栏全选“无”。

<4>最后打印

当你把所有表格内容输入完毕后，你便可以放松心情看打印效果了，当然要注意先存盘，以免前功尽弃。用鼠标选取背景图像，右击，在弹出菜单中选择“删除”，如果打印机已准备就绪的话，将所要填写的表格输入至打印机中，再点取打印机图标进行打印。注意可先拿一张白纸打一样张，再将样张与原表重叠后对着强光处看一看，观察打印内容与原表格栏目是否完全吻合，在检查无误后，你就可以进行正式的打印了。

制作规范化安装程序的基本方法

河北 朱运喜

当你完成一个应用软件的开发后，如果你的软件不是那种“绿色”产品，那么你还需要为分发该软件而做一个规范化的安装程序。这是使你的软件“走向世界”所不可缺少的一步。

一般而言，一个规范化的安装程序应该满足以下几个条件：

1.只需安装一次。也就是安装完后，用户不用进行其它的设置就能使用你的软件。(应用软件内部的参数设置是另一回事)。

2.要保证目标盘上“简洁、干净”。就是说你的安装程序能根据用户所选择的功能，仅安装所需的部分，不把多余的文件复制到用户的目标盘上，特别是不向注册表中添加无用的信息。

3.要保证对注册表的正确使用。注册表实际上是一个Windows的系统数据库，所有应用软件都可用它存储一些必要的信息，例如用户注册信息、类的注册、系统配置信息等。但对注册表使用不当，就会导致系统性能的降低。

4.安全性。安装程序应具备对已安装系统进行必要检查的能力，同时还应具有卸载功能，让用户可以根据自身的需要卸载你的软件。在做这些的同时，还不应影响其他应用软件的正常运行。

下面介绍一下满足以上条件的安装程序的实现方法。

1.保证安装的一次性

要保证安装的一次性，在安装时就必须在用户端建立、配置一个完整的系统应用环境。不管你的应用软件在开发中使用了何种开发工具，在开发过程中需要什么开发环境，但是作为用户，他们没有必要安装这种开发环境，所以安装程序只需为用户配置你的应用软件所需的环境即可。

2.保证安装后的“简洁、干净”

要保证安装的“简洁、干净”，就必须动态地记录下用户的安装需求（由用户在安装过程中选择），再根据用户的需要动态地安装并配置你的应用软件。这里以InstallShield制作安装程序为例作一说明。该程序提供了3种安装方式：简洁、典型、定制。通过设置不同安装类型（定制类型由用户选择）中所包含的文件组来安装特定的文件。如果要处理注册表等其他信息，还须用Scripts程序实现。

3.要保证对注册表的正确使用

大多数应用程序都在注册表中存储了一些信息，但这必须符合要求，这样既对管理有利，又不会导致注册表的过分庞大，从而影响系统性能。一般应用程序的信息放置位置应符合如下的要求：

[HKEY-CURRENT-USER\Software\(软件开发商名称)\(产品名称)\(信息类别)]或[HKEY-LOCAL-MACHINE\Software\(软件开发商名称)\(产品名称)\(版本号)\(信息类别)]。

只有符合这些要求，你才能制作出一个规范化的安装程序，它对你的应用软件“走向世界”极有帮助。

4.保证安装的安全性

在考虑安装的安全时，应了解你的应用软件的支持环境及动态链接库共享等问题。对于一个大型的应用系统，往往包含了多个模块，它们可能同时安装在同一台计算机上，而这台计算机上还可能已经或将要安装一些其他的应用系统，这就必须保证这套应用软件的安装与卸载不会影响其他系统的正常运行。具体做法，就是保证多个模块共同使用的文件必须共享，Windows会对这些文件进行引用计数，只有在这些文件引用计数为0时才能将它们卸载。系统的共享文件清单可在注册表中的[HKEY-LOCAL-MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\SharedDLLs]目录下找到。

许多读者对本栏目的两位客座专家很感兴趣，要求了解他们成长的经历。满足读者的愿望是小编我们最大的心愿。本期先介绍“小专家”苏旅。

客座专家：苏旅

姓名：苏旅（Su Lv），男，20岁，身高1米86，体重88Kg（酷吧），来自湖南长沙，未婚（至关重要）。

我是一个电脑迷。象许多人一样，我的电脑之路也是从游戏机开始的，如果你想了解我的电脑之路，那么，就从这里开始吧……

3岁（82年）：我的电脑生涯中接触到的第一台类电脑主机（也就是游戏机）是爸爸用80元RMB买的一台电游机.那是一台比雅达利2600还老的电游机，估计是“第一代家用电游机”。游戏节目很简单，是两个人用挡板相互推挡一个球（打乒乓？），游戏节目还是黑白固化的。主机的大小不到16开杂志的一半,机身是黑色的，带有两个手柄……可惜由于我当时年龄太小，无法记住那么多……不过这台电游在我家只呆了3个月，最后不幸被送给亲戚了，理由是在彩电上玩多了黑白电游会损害电视机！？

6岁：自从“第一代家用电脑游戏机”被“没收”以后，在以后的3年中我再也没有玩过电游了。但是6岁那年我终于见到了街机，我见到的第一台街机就是众人熟知的“火凤凰”（又名“浮油基地”），那时的我很兴奋:“天底下居然还有这么好玩的电游！还是彩色的……”于是我买了两个电游币投入了火凤凰的机子里，上手玩了起来，很可惜，由于是初次玩，技术实在太烂，一会儿就Game Over了。我很沮丧，但也很高兴，因为这毕竟是我第一次玩街机。不久，家门前的那个街机房就成了我的“根据地”，在电游室玩了一段时间，我慢慢认识了街机上的许多游戏。以后两年，我又见到并玩上了“双截龙”、“Pac-Man”、“西游记”等著名街机游戏……

8岁：这一年我到了海南岛，在努力寻找当地街机房的同时，我发现海口市的街上又多了一种新的电游机，一种小小的，可在电视机上面玩的，并且还可以换卡的电游机，而且上面的许多游戏都是彩色的，很漂亮。经过打听，终于知道这种游戏机叫“任天堂”。这就是在我的电脑之路上对我影响最大的“任天堂红白机”，这是我接触到的第一台家用彩色游戏机。当时使我着迷的游戏有许多，但是只有一个游戏最使我痴迷，那就是“魂斗罗1代”……不幸的是，当年爸爸妈妈并不支持我玩任天堂，其原因主要是玩多了电游对学习不利。并且“任天堂”当时800余元RMB的高价也是阻止我拥有它的原因。只不过最后经过我的努力，我终于买了一台《坦克打飞机》的便携式电游，虽然没有任天堂那美丽的画面，但是已经足够我消遣了。于是以后的几个月里，《坦克打飞机》使我度过了一个个不眠之夜……就在《坦克打飞机》电游被我玩得不亦乐乎的时候，我回到了长沙。

9岁：这一年夏天，舅舅送我一台俗称“第二代家用电游”雅达利2600型电游机，隐约记得搬回“雅达利”的那一天，我兴奋极了，那是一台有着灰色面孔的电游主机，带有两个类似街机摇杆的手柄，随机带有两盒卡带，一盒是“鸵鸟骑士”,二盒是“潜艇大战”。这两个游戏使我高兴了好几天，但是玩了一段时间后，我就发现它的缺点了，一是游戏手柄按键不多，只有一个方向摇杆和一个按钮,一是游戏比较简单，没有街机和任天堂那美妙的音乐和华丽的画面。不久我对它的热情逐渐淡了下来，只是闲得无聊时才拿来玩玩,而把更多的娱乐时间花在了街机上面。

10岁：转眼间，10年的岁月过去了，我终于接触到了一种使我受益至今的东西——电脑。

说是电脑，其实并不是现在的586，而是一种古老但在当时颇为流行的机种——苹果2代(Apple Ⅱ)。我用的那台苹果2代可不象现在这Pentium机的高速度真彩色。它狭小的机身，绿色的面孔，用现在的眼光看起来真是太落后了，但是苹果2代却使我感受到了电脑的好处。我用苹果二代主要是学习BASIC编程，看着一个个自己完成的程序被苹果2代正确执行，嘿，我那高兴的心情呵,可就别提了。可惜好景不长，我只参加了一期电脑培训班就中断BASIC学习了。从此，我再也没见过那台苹果2代。

问题解答

11岁：11岁这年使我最高兴的一件事就是我终于拥有了一台自己的“任天堂红白机”。由于期末考试我考了年级第一名，根据和爸爸妈妈的“考试/电游协议”，成绩单发下来的第二天，我就去买了一台任天堂红白机，随主机还附带一盘“双截龙2”与“魂斗罗2代”的二合一卡。我还清晰地记得，把任天堂拿回家的那一天，我把我们大院

里的好伙伴都叫到了家里一起分享那快乐。望着伙伴们那羡慕的神情和那饥渴的眼光，我的心里是又高兴又自豪，“我终于有一台自己的‘任天堂红白机’了！”晚上睡觉时，我不住地想着。那一天晚上，我竟然失眠了……

接下来的整个暑假，我几乎是天天泡着任天堂度过的，各种各样的电游节目，激动人心的音乐和可媲美(当时)街机的画面，从除暴安良的“魂斗罗”到侠肝义胆的“双截龙”,从惹人喜爱的“马里奥”到滑稽有趣的“兵蜂”,至今回想起当年那一个又一个“不知光明与黑暗”的爆机之夜，仍然令人回味无穷。可以这样说，是任天堂红白机真正带给了我童年欢乐，带给了我那美好的童年回忆。

15岁：童年的任天堂，使我度过了许多美好时光。但是日新月异的电游/电脑技术发展使我逐渐认识到:任天堂不够了！虽然其间我又买了1台世嘉五代游戏机，可是，我又觉得光玩游戏是不行了，还应该学点什么才好，经过观察比较，于是我选择了电脑——这位对我至今影响最大的朋友。于是不久，一台崭新的486来到了我的书桌前。

原以为学电脑很简单，只要会打字就行，可是现实却不得不让我面对这样一个事实：电脑难学。且不说满屏的英文字符让人头大，熟练掌握那枯燥的DOS命令也是一个难题。此外，被吹嘘得“无机不破”的电脑病毒也是威胁我等电脑初学白痴的拦路虎。怎么办？难道不学了吗？爸爸妈妈节衣缩食给我买的电脑就这样遗弃不用了吗？答案无疑是否定的。不！我要学下去，我要学会电脑，我要象少年的Bill Gates那样，成为真正的Computer Master。

说话容易做事难。以后的几个月，我的身心全部奉献给了电脑了，学DOS，学Windows，学Pctools，学Norton系列，各种各样的电脑软件我都尝遍了，这样，不仅使我的电脑水平迅速提高，而且使我学好电脑的信心也大大增强。但是，反面的教训我也受了不少，比如电脑病毒，就使我的机器瘫痪了多次，甚至使我一次又一次地格式化硬盘。不过，所谓“有失必有得”，电脑病毒使我认识了许多它的许多同伙，也使我学到了不少防治它的技术。

说起来真不好意思，我买电脑的另一个动机和动力是玩电游。电脑游戏那动听的音乐和美丽的画面曾使我如醉如痴，但是要想玩好电脑游戏却不象电游机那样只要插上卡带接通电源就能搞定。首先要学会电脑操作，这是先决条件，然后还要熟悉键盘，免得玩的时候手忙脚乱，最后还要应付电脑游戏执行中出现的各种问题。如果这3点没有处理好，那么肯定不能成为一位真正的会玩电脑游戏的高手。此外，处理好了这3点也有一个好处，那就是既学习了电脑知识又玩到了游戏，可谓是“鱼和熊掌可以兼得”。

18岁：经过了近3年的电脑洗礼，我逐渐成为一名“自诩”的电脑高手。不仅在电脑硬件方面有所特长，而且通晓了许多电脑软件，更重要的是，我也玩到了许多最新最好的电脑游戏。今年，我又把我的电脑进一步升级到了iP166MMX，这样更使我如虎添翼，不但可以用上微软的Memphis，而且再加块Voodoo Ⅱ，据说就可以玩到2001年。最近，我又上了BBS和Internet，并且拥有了自己的主页(www.nease.net/~sulv)。

现在回想起当年那第一台不知名的乒乓游戏机，再想想现在我所拥有的这一切，电游玩了12年，占了我生命中的2/3，期间又转向了电脑，现在终于学有所成。这不还是验证了那句老话吗？

“电子游戏才是通往电脑世界的真正捷径！”

这篇自传写于两年前，当时也有许多关于电子（电脑）游戏的争论，于是我就写下了这篇个人经历文章。历史有时是惊人的相似。如今，当我们身边又出现了诸如“电子游戏是海洛因”的论调时，我感到十分难受。这种看法虽有道理，但一定程度上也有失偏颇。一些内容腐朽没落的游戏当然我们要抵制，但更多健康向上的电子（电脑）游戏自身并没有错。对于家长来说，一昧封杀游戏机并不能解决根本问题，通过多角度多途径地教育引导下一代，使他们能正确对待、使用电脑，也许是更好的处理方法。另一方面，我想我的现身说法也许能给大家提供一点有用的帮助。毕竟，玩不是人生的全部内容！对于广大的同龄朋友们来说，游戏确实是一种减轻压力，表达内心情感的途径，但人活在世界上，不但有游戏，还有学习、工作和事业！还是那句老话：“电子游戏是通往电脑世界的捷径！”我不正是一个活生生的例子吗？



应用

客座专家：龚胜
客座专家：苏旅

读者　曹毅问：我在使用COMPUTER时遇到诸

多疑惑：1.系统时钟为什么老是不准，多次调整CMOS均无效？2.怎样在CMOS中禁止开机时检测网卡？禁止后，网卡还能用吗？

答：1.系统时间不准和主板自身晶振时钟芯片有关，片面调整CMOS时间也无法解决问题；此外，查看一下主板电池是否充足也是一个重要的办法。2.目前不少整合主板均带有网卡功能，虽说节省了成本，但大多数所谓网卡实际效率并不高，而且在开机时普遍存在自检速度慢等特点。解决办法是在BIOS设置中查看“外设控制设备”中包含“LAN”字样的选项，将其Enable改为Disable即可。

湖南　苏旅

读者　大戏问：本人机子的显卡是nVIDIA RIVA TNT2 MODEL 64，配置为赛扬533、64M内存、主板是P6BAP-A+、显示器是爱国者700A PLUS，在玩FIFA2000、模拟人生时，为什么总不到5分钟就死机？

答：这种问题与兼容性、散热、产品质量等都可能有关。具体原因在这里很难确定，只有遵循“先软后硬，逐一替换”的原则进行处理。

四川　龚胜

读者　江山问：我有C、D两个硬盘，因不小心将D盘克隆成C盘（我用的是norton ghost 6.0)，导致两盘一模一样，但是D盘上有许多重要数据，平时没有备份，后悔不已，找了许多软件，都无法恢复，请高手指点。

答：很不幸你这种情况就是比尔·盖茨出马也没法挽救的，认了吧。以后一定要注意备份数据。

四川　龚胜

网友　KISSHTT问：现在市面上有不少VIA Apollo 133A芯片组的主板，其价格比较便宜，请问这种主板兼容性如何，是否值得购买？并且我的硬盘是支持UDMA 100的IBM 75GXP 15G，请问这种133A主板能否支持？

答：Apollo Pro 133A是目前VIA与Intel BX、i815芯片组主板竞争的主流产品，支持AGP 4X、UDMA66、PC133和异步调整等技术，它的价格适中，受到许多人的欢迎。目前不少厂商纷纷推出了采用Apollo Pro 133A芯片组的主板产品。本人多次使用后感觉该芯片组产品兼容性不错，对于TNT2显示卡等硬件外设都能完全支持，其显卡测试性能、磁盘性能与BX产品相差不大，综合其价格来看这种主板还是值得选择的。目前的133A主板暂时还不支持UDMA100技术，但VIA将推出的采用南桥芯片686A修订版686B的Apollo Pro 133A新产品则增加了对UDMA100的支持，而原有采用686A设计的Apollo Pro 133A主板只须转换针脚芯片即可获得升级。

湖南　苏旅

读者　ajia问：我有一问题请教，我的主板为intel 440lx芯片组，但一次不小心装了via 4-in-1的驱动，光驱丢失，进入系统-性能，显示为：兼容分页方式，c、d、e盘都使用了MS-DOS兼容方式，请问有没有什么好办法可以修复？

答：“解铃还需系铃人”！我想via 4-in-1的安装程序应该有反安装的功能，你可以先试试。此外你可以进入安全模式，删掉IDE设备，启动后再重装其正确的驱动程序。

四川　龚胜

读者　ffff问：我最近用VGS，在读动画时总是一格一格地过，不知道是不是我机子配置不够？我机子配置是Pentium2-350MMX/64MB/4.3GB/Intel740/32X/56Kmodem，但是有时速度只有21600bps，而且经常断线,不知道为什么？

答：VGS作为PS模拟器，虽然有兼容性好等特点，但其对机器要求较高，一般来说是PIII 450MHz以上的机器效果较好。此外，该模拟器播放动画时对显示卡及内存要求高，你的i740速度和内存容量可能不行。Modem连接速度不高有很多方面的原因，其中Modem质量和线路问题是主要原因，你可查看你的Modem是否为硬件“猫”，线路信号如何，必要的时候可使用快“猫”加鞭等程序进行加速。

湖南　苏旅



2000第15期读者　yinzhen0810问：《剑侠情缘Ⅱ》在中都城时，第一次在龙音寺后的房子里与柴嵩讲话后，第二次说好要在城东南的酒店里见面，可是我无论如何都无法找到他，如何进行？

答：在城东南的酒店里是找不到柴嵩的。飞云看到角落里的酒后想向老板买一坛回去道歉，结果老板免费送了一坛给飞云，得到酒后再回到龙音寺后的小

屋就能找到柴嵩了。

成都　王毅

2000年第15期青岛　刘振伟问：玩《生化危机Ⅱ》时,有以下问题：Claire和Sherry来到下水道，Sherry被水冲走后只能控制Sherry，她躲过僵尸的追逐，从通风口钻进去来到一个小房间，找到一个似乎是狼纹硬币的东西，怎么也出不去,只好掉入下面的下水道，晕过去了。此时Claire独自来到控制室，发现文件，找到弹药，经升降机为什么找不到受伤的Leon?取下墙上的地图，按攻略所说向西开门后，在通道南面的尸体为什么找不到狼纹硬币？之后遇到Anette，利用阀门开动浮桥，过桥后将浮桥还原，再往前走，开门进入一个很长的走廊。走廊的墙上有一个钢瓶闪着绿光，再往前走一转弯，撞到一条巨形的大鳄鱼，Sherry就晕倒在鳄鱼的旁边，用什么武器都打不死它，只好逃跑。沿来路后退到门口发现门已经被反锁住了，只好被鳄鱼大卸八块，无法再进行下去，并不象攻略上说的过浮桥后来到废物处理房间，沿梯子进入，得到文件和尸体旁边的刻有老鹰的硬币……，我该怎么办?

答：1.由于你玩的是克莱尔第一剧本，因此不可能遇到受伤的利昂。

2.这里是利昂第一剧本拿“狼之硬币”的地方，在克莱尔第一剧本中不是在这里拿的，而是在“下水道处理池”中(也就是大鳄鱼躺的地方)。

3.你没有任何行进过程中的错误，只是杀鳄鱼的方法不对（也许是你不好意思说自己拥有如此强大的火力而杀不死一条小小的鳄鱼？^-^）。

其实很简单，在鳄鱼追击你的时候，你掉头就跑，一直跑到钢瓶那儿，对其揿下调查钮，钢瓶即被放倒在路当中，然后你退后静观其变（或许你还可以点支香烟？^-^）。当鳄鱼一口咬住钢瓶时，你只需用榴弹枪一枪……呵呵，就可以将它的半个头轰得灰飞烟灭（呜……，值钱的鳄鱼皮啊）。当然，用榴弹枪边打边退似乎更血腥刺激？呵呵，本人曾经用1 4发榴弹将其打得落荒而逃，不如……你和我比试比试？等鳄鱼死(或逃走)后，跳下鳄鱼池，找到sherry身边的狼纹硬币，带着sherry爬上悬梯，通过你先前还原后的浮桥，向左转，顺路到底，就可以来到废物处理的控制机器旁得到鹰纹硬币……

上海　赵凯　孙炜等

读者　南宫灭问：本人在玩《剑侠情缘Ⅱ》时，在玩到中都时，有一段剧情去酒店找柴嵩。到了酒店，店老板给了一壶酒后，我杀了欧阳桐，下面该怎么办？我从一个有缺口的墙跳过去，到了燕若雪家，怎么才能找到她？

答:杀欧阳桐后，出欧阳府，往右走过酒店，见到一所大宅院，与守卫交谈。从缺口跳进去后，跳过池塘来到后花园，在亭子处即可见到燕若雪。

北京　京鹏

疑难求解

读者　Chris问：游戏《笑傲江湖》中，如何用机关打开“不动堂”的石门？

读者　一叶扁舟问：我最近买了正版《世界足球经理2000》，玩的时候发现游戏中的金钱数无法正常显示。用美元为单位时，一切正常，如改为英镑等单位，则钱数的前两位不显示。WHY？还有，租借球员时除了选择租借期外，可否选择其它条件（例如周薪）？

读者　Wangbin问：《天子传奇》中，在缥缈朱雀宫，怎样见到朱雀?

读者　Yu Sheng问：我在玩《守护者之剑Ⅱ》，当主角修特与雪丽等人穿过沙漠进入凡勒城时，计算机提示装入第5张CD,但我装入CD 5，计算机却提示没装入CD，怎么办呢?

读者　tan问：请问在《半条命》中如何进行远距离跳跃？另外在《古墓丽影Ⅳ》第6关中，根据攻略介绍，在一处墙上的裂缝前，用弩射对面的小红点，打开一个门，然后骑上摩托冲过去，但我无论如何加速都无法冲过对面，总差那么一点儿，怎么回事?

读者　zhou2问：我想将安装Win98、Win2000、Linux的安装画面截下来保存为文件，不知在没有其它工具软件的情况下怎样操作？如果必须使用工具软件，请问较易用的是哪一种？怎样才能将red hat linux光盘上的内容拷到硬盘上来安装？在Win98下不能直接复制。



X档案之阴谋

OICQ上，碧落的美女头像疯狂地闪动："云起呀，快来编辑部呀，你的稿件呢？"晕！云起这才想起来那草草又尚未完成的画稿，看了看时间，又晕，现在已经是凌晨0：12分了。只好硬着头皮说："落落呀，云起刚回来呀，不过，云起一定把你的任务完成，你放心睡吧！"碧落的OICQ还在叮嘱："云起呀，我的身家性命就全压在你的身上了，为了让广大光盘爱好者能够顺利看到光盘上市，党和国家相信你！"云起不禁肃然，忽觉身上任务重大（背景音乐："刺秦"主题歌）。

0：20云起睡梦中。Zzzzzzzzz……

早上空气真好，云起带着猫晨跑，可是总觉得忘了些什么，偶见林间萧萧落叶，蓦然想起，自己终于把碧落同志推入火坑，于是，挽救碧落的行动开始了。

转身回家，抄起画夹直奔编辑部。

绞尽脑汁也想不出什么能敷衍罪行，碧落那悲壮又狰狞的面孔缠绕着路上云起所有的脑细胞，设想着：到达编辑部时，碧落正在产品组小憩，云起以百米冲刺的速度奔向网络组，然后把画稿抛向Ken，转身消失在漫漫红尘中……呵呵，完美的计划呀！终于到达编辑部的地下城了，先观察一下敌情，碧落如镰刀怪一般微笑着扑了上来："云起你可来啦！"原来这厮从早上9：00开始就和Ken等人一起啃着煎饼蹲点了。

11:00　看见碧落的云起昏倒。

11:01　看到云起草稿的碧落晕倒。

11:02　Lrosa把"办公室"三字换为"停尸房"。

碧落望着云起的眼，苍白的脸，麻木地走在崩溃边缘："你为什么！我如何交代呀！"悲愤之极，一边的阿飞不失时机地递上借来不还的青龙偃月刀："这时候都是要有人慷慨就义的，如此才能激起民愤！"碧落接过刀，绝望地看着阿飞，阿飞说："放心去吧，饭票的事情我会想办法的，你的战斗檄文是用血与生命谱写的，云起会在人民的声讨中认罪服刑。"醒来的云起看着这一切，想到万一大众情人碧落死在自己手里，那么后果·￥·#%·%，不敢在想，一个健步蹿到碧落身边，抢下宝刀："云起对不起你，云起请你吃饭！"

整个世界安静了，Lrosa打开房门出来了，Ken出来了，蓝桥出来了，阿刘出来了，exert出来了，阿飞也跑回去放下饭盒出来了（打算明天再吃……），大家来自不同的办公桌，却为了共同的目的走到一起来了。这时候，一个金发高个的男孩出现在云起面前（Walkwer的光辉形象荡然飘逝）："我是狂人，我今天刚到北京，你就是云起吗？"望着久闻其名而未见其人的狂人弟弟，云起觉得被一丝不易察觉的气氛包围着，有什么在空气中慢慢扩散开来……觉得冷！

天很热，楼群中攒动着几个人的身影，云起走在前边，还是想不起刚才为什么觉得不对。而后边的跟着的一干人等都在快乐地议论着，阿飞这家伙因为又有了饭票度日高兴得手舞足蹈，而碧落也由于可以出一口恶气而喜气洋洋，至于剩下几个人虽没有阿飞蹭饭职业，但也都是道中高手，云起觉得象被押解刑场，不禁感叹前途多难，嗨……大不了在饭店做几周的洗碗小工，有什么大不了。想到这里，云起也找回了以前的自己，但是还是觉得错过了什么细节。

点菜，上菜，吃饭一切都象有计划一样进行，顺利而自然。可是exert的眼睛总是看准了那时价的海鲜让云起冷汗直流，还是碧落一句话救云起于水火："exert呀，还有下顿呢，别一次把云起吃怕了。"阿飞也剔着牙签："来日方长，来日方长呀！"不愧为好兄弟……

狂人小弟也许是刚来北京，看到Ken一类人新鲜，于是和Ken咬作一团，不久蓝桥和阿刘也加入了他们的论坛。Lrosa、阿飞、碧落、exert这四大恶人在切磋饭票经验，而云起现在是没人理睬，大概意思就是说：你该去结帐了！

哆嗦地走在结帐的路上，回头看看幸福的他们，无奈，谁叫自己忘了工作，被人抓住把柄，无路可退。偶然听见一语："哈哈，计划完美呀，我估计云起因为考试肯定完不成工作，把这份可有可无的工作给他实在是太对了，总算可以吃一顿他的饭啦，哈哈！"啊，恍然大悟！难怪云起一直觉得有些奇怪，原来就是今天一切都太顺利了，没有什么突发事件，该来的人都来了，一切都是顺水行舟，早就计划好的，至于那个远道而来的狂人弟弟，也许是巧合，也许也是远程连接吧！

1:23云起被送往急救中心，病因：心动过速。







电脑渐渐成为中国家庭的必备家电之一，网络更是以惊人地速度发展着，这种情况下，网络聊天室不可遏制地自然成为年轻的中国网民的首选热门场地。

你在聊天室里干什么？你想在聊天室干什么？

从本期开始，大众论坛恢复正常。

江苏　楚山孤：聊天室嘛，上网的谁没去过？作为一种传统的网络交流方式，虽然受到ICQ、OICQ等在线寻呼机的冲击和挑战，但其老大地位至今无人可以撼动。我不大去聊天室，并不是我不喜欢，而是某些现象使得我无法提起进聊天室的兴趣，觉得去聊天室纯属浪费时间（偏激了一点）。现象之一：虽然有很多聊天室具有很明确的主题，但进去之后便发现大都是在风花雪月，与主题一点关系都没有。这令人很扫兴。毕竟我去这种聊天室是为了与其他网友就同一主题聊一聊，而现在的聊天室内充满了谈情说爱的气氛（这一点，《第一次亲密接触》也该负些责任），让人觉得实在浪费时间。现象之二：某些人不知洁身自好，言语卑俗。往往被踢出聊天室后还不思悔改，换个名字继续上去胡说。这些现象制约了聊天室的进一步发展。净化聊天室空气成了当务之急。（好象做报告一样：-））现象之三：露一小脸，既增加了自己的知名度又为网站宣传了一番。使得本就不算纯净的聊天室又多了一分铜臭气。在网上，具有独特个性的创意是成功的关键。聊天室要继续发展，应该在这方面下功夫，邀请明星只是噱头而已。与其请明星助阵，还不如请某些方面的专家为网友们答疑。我认为走个性化之路才是聊天室发展的必由之路。

读者　Joe-z：聊天室究竟聊什么？

80%的人在其中寻人搭讪，高谈阔论。什么天时地利、人文景观、医药科学、飞禽走兽、人生悲欢、情爱纠葛，无所不谈，无所不论。这些人没有固定的话题，想到什么聊什么。但这其中又有90%的人喜欢找异性聊天，男的喜欢主动和女的聊，女的喜欢被男的缠着聊，我也是其中之一(从未见面的人，伤我确是最深，呜呜)。都是20几岁的人，也不奇怪嘛。

15%的人在其中谈正事。比如金融股市，每天交换一下信息，比电话来得方便。又如谈论学习，解决一些疑难问题。这些人不常闲聊，办完正事后立刻走人。

3%的人是这里的过路客。以聊天室为中转站，几个人都到了，互相招呼一声，便一起干别的事去了。比如玩游戏、玩泥巴，去拍卖站或者去网上虚拟城。这些人以聊天室为过渡，毕竟那里是交流和约会的好地方。

2%的人……嗟夫！聊天室之不幸也甚深矣！我们把这些人称为“垃圾”。整天骚扰聊天的人，或者发一些有伤大雅的话，或者重复发送同一个无用的信息，严重破坏了聊天室的正常秩序，希望有关网站进行严打。

今后聊天室的发展应该更可信、更可靠、更可爱。

读者　无名：小弟我才上网不久，我想谈谈我的看法。对于聊天室我并不反对，（也不敢反对），但是现在的聊天室都在聊什么——我想你——我爱你，之类的话满天飞，现代人真这么无聊吗，真这么寂寞吗？我比较欣赏专题聊天室——一个主题（比如硬件、软件、游戏、网络）大家可以专题专说发表高见（应该区别于讨论区）。

广州　李斯茗：聊天室是一个大众化的娱乐项目，因此，当今的聊天室是各式各样。不过，以我看来，访问人数最多的聊天室就是 http://chat.163.com了。虽然还有其它的聊天室，但是选项还是不够http://163.com/的多。不过OICQ已慢慢地取代了聊天室，比如说我吧，刚开始上网就一个劲地往聊天室跑，现在好了，自从我下载了OICQ以后，我就没去过聊天室了，一上网就开OICQ，所以，聊天室虽然好，但去的人也会慢慢地减少，所以我说吗，聊天室一定要加强实力，要宣传宣传了。

山东省　无聊：聊天室，说实在的我自从上网以来就很少进过，偶尔进去一次，看着稀奇古怪的名字，读着无聊的对话（当然并不是所有人），总觉得如果上网只为这个，实在太……无聊。我并不否定聊天室，也不敢。可我讨厌里面的男起女名，起个女名骗人很好玩吗？还有起各种怪名字的，有时候进聊天室就好象进了科幻电影里的星际机场，里面全是外星人和怪物，其实大家都起一个好听又亲切的名子多好。我通过聊天室也认识了一些朋友，交流经验什么的挺不错，想聊天难道你生活中没有朋友吗？现实才是你存在的地方，网络应该被我们利用，不要

成为粘在网上的可怜虫。说了那么多反聊天室的坏话，有的朋友手应该发热了，不过我敢说，就不怕！(虽然腿有点软！)

上海 X-MAN：聊天室可以算是当今中国年轻人的一种时尚！人们以聊天室作为对自己的一种娱乐方式，而这种方式也在为更多的人所接受。

虽然我进入聊天室不过两、三个星期，但就目前而言，我还是能够接受。据我个人所访问过的一些聊天室，和朋友们的推荐，“凯利聊天室”和“FM365”的聊天室较为理想，其中访问的人也多，不足之处就是比较拥挤。但里面的气氛相当好。

有人说聊天室里面的人不能相信，其实聊天室并不像大家所说的是一个骗局。本人在其中就已经结交了三、四个网友，有的现已成为了笔友。其实聊天室的关键还是需要坦诚，这样聊天室还是能够信得过的。

聊天室能够接受你一天中不愉快的事，也能与你一同分享快乐的时光。交友的好地方，too.如果你仍不信任聊天室，那你何不亲自去尝试一下，或许会有意想不到的收获（关键在于你是否诚恳）。

所以我相信不久的将来，越来越多的人能够接受聊天室。希望大家能在聊天室里找到知己，塑造新的我，这样便能在现实生活中更加有自信心！

特别提示：“国产游戏五周年回顾论谈”有奖征文。

在风雨中，国产游戏已经走过了五年的历程，在这其中你是参与者和见证人。来吧，把你五年来的想法写出来，畅所欲言，你将有机会成为历史的一部分。

此次有奖征文是由《大众软件》杂志社、金山公司西山居工作室、《家用电脑与游戏机》杂志社和《电脑报》杂志社联合举办的。征文共设4等奖，其中1等奖获得者将飞往珠海三日游，详情请见本期“中国游戏报导”。

优秀征文将于今年第19、20期刊登，请速来稿至**reader@popsoft.com.cn**。

编者按：今年7月间，适逢《大众软件》创刊5周年的前夕，《大众软件》编辑部的全体同仁正在为5周年的庆祝活动紧锣密鼓地准备着。偶然间，在全国各地读者热情洋溢的问候信中，我们发现了这样一封读者来信（原文如下）：

《大众软件》的编辑们，你们好。首先我祝贺《大众软件》创刊5周年，《大众软件》经历了风风雨雨的5年，能取得今天的成就和编辑们的严谨负责是分不开的。当然，这也取决于《大众软件》有一个规模强大，实力雄厚的作者队伍。在最近一、两年中，这个作者群落还在不断扩大。但在人数不断扩大的同时，也难免有良莠不齐的现象。最近我看了新出的《家用电脑与游戏机》2000年7月号，上面刊载的署名ZIP工作室的《文明——权倾天下》（全文11000字）和贵刊1999年7月上刊载的署名北京NAGE的《文明——力量的召唤》（全文11000字）系同一篇文章。ZIP工作室以前也在贵刊发表过一些文章，如今他们将去年在贵刊发表过的文章去别的刊物发表，这样一稿多投的行为是对《大众软件》的不负责任，也是对全国几十万读者的不负责任！希望《大众软件》杂志社在杂志5周年庆祝之余不要忘记肃清作者队伍，将此事圆满解决，给几年来关注《大众软件》的读者们一个满意地答复。

收到了上面这封读者来信后，整个杂志社上到领导，下到栏目编辑都非常重视。经调查，在我刊1999年7月上杂志发表《文明——力量的召唤》的北京NAGE是我社的娱乐组编辑，该文章是他去年所撰写，对发表在2000年7月号《家用电脑与游戏机》相同文章之事全不知晓。在确定和杂志社内部人员全无牵连后，我们协同本杂志社法律顾问和《家用电脑与游戏机》编辑部的有关人士对此事作了周密的调查。经过多方面的努力，终于在短时间内令上述事件水落石出。真相大白后，杂志社马上讨论了对此事的处理方案。此事是非常严重的剽窃行为，对《大众软件》造成了非常恶劣的影响。《大众软件》对抄袭及一稿多投等举动一向深恶痛绝，为了对广大读者负责、尊重原作者著作权，整顿作者队伍，打击作者群中的不正之风，树立严谨求实的文风，避免今后再发生类似事件。我社依照《著作权法》对此事进行了严肃处理（对上述事件的处理方式见本刊广告插32页）。这件事对他们来说是一个教训，相信在以后他们也会以此事为鉴。经历此事，《大众软件》也会从自身出发、严格审稿，加强编辑的业务学习，杜绝类似事件发生在《大众软件》上，旗帜鲜明的同该类事件作斗争。有此行为的作者不要再抱有侥幸心理，而将此不正之风蔓延开去。希望所有的作者在投稿的同时要为广大读者负责，为媒体负责，也为自己负责。

在线游戏调查

自从《网络创世纪》、《万王之王》和《网络三国》等在线游戏开始进入国内后，这种类型的网络角色扮演游戏普遍受到了玩家的欢迎。凭借人与人之间的互动交流，在线游戏无疑将成为将来游戏的主流。游戏的制作和玩家的喜好，都将会朝着这方面发展。

就喜好这种类型游戏的玩家而言，您最希望未来娱乐软件公司向您提供什么样的服务呢？服务不一的游戏市场上，您确定这样的线上游戏就是您想要的吗？怎么样才能让您在空闲时间得到您所期望的乐趣呢？所以我们制作了这份调查表，希望以问卷调查统计的方式，让玩家在未来更欢乐地徘徊在多彩多姿的游戏世界中。我们还将从回函中随机抽取16位幸运者，赠送丰厚的奖品。

调查截止日期为2000年10月31日，以当地邮戳为准。幸运读者名单将在《大众软件》上公布。

请在信封正面左下角注明“在线游戏调查”字样，并与其它内容的信件分开邮寄。

来信请寄：北京和平门邮局3056信箱
邮编：100051
收件人：晶合互动公司

在线游戏调查表

姓名：________
地址：________
邮编：________
E-mail：________

性别：
- 男 □
- 女 □

年龄：
- 10岁以下 □
- 10岁至18岁 □
- 18岁至25岁 □
- 25岁至35岁 □
- 35岁以上 □

职业性质：
- 中小学 □
- 大学/中专 □
- 计算机 □
- 工商企业 □
- 农业 □
- 科学研究 □
- 政府机关 □
- 新闻/广告 □
- 部队 □
- 其它 □

你最喜欢的游戏类型是（可复选）：
- 角色扮演 □
- 动作角色扮演 □
- 战略 □
- 即时战略 □
- 动作 □
- 养成 □
- 经营 □
- 模拟 □
- 射击 □
- 冒险 □
- 益智 □
- 桌面 □

您理想的游戏价格：
- 80元以上 □
- 80至60元 □
- 60至40元 □
- 40至20元 □
- 20元以下 □

您喜欢在线游戏的难易度：
- 容易的 □
- 困难的 □
- 复杂的 □

您喜欢的在线游戏人物角色的设定方式是：
- 从现有的角色人物中选择 □
- 单一模式的人物角色选择 □
- 自创人物 □

您认为在线游戏最好的付款方式是：
- 购买专用游戏卡提前预付 □
- ISP拨号计费 □
- 银行户头自动支付 □

您喜欢在线游戏的那种计费方式：
- 以时计费 □
- 以分计费 □
- 以秒计费 □
- 包月制 □

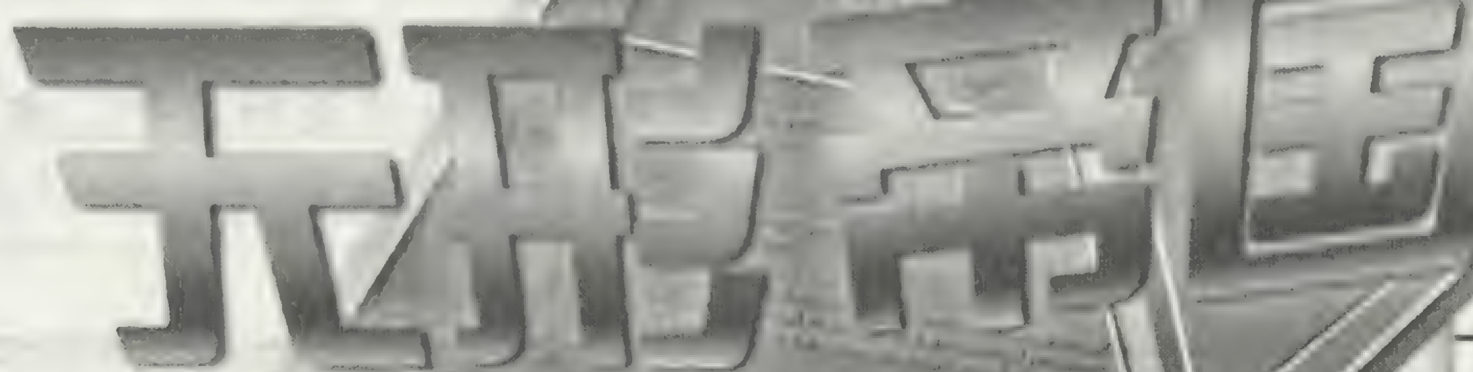
如果以包月制预付卡方式进行，您认为什么样的价格合理：
- 50元以上 □
- 40至30元 □
- 30至20元 □
- 20元以下 □

您一天平均上网多少小时：
- 24小时在线 □
- 10至8小时 □
- 8至6小时 □
- 6至4小时 □
- 4至2小时 □

您认为在线游戏可能会吸引您的地方在哪儿：
- 故事架构 □
- 游戏角色扮演 □
- 虚拟游戏空间 □
- 线上玩家互动 □

您认为自己对游戏的喜好程度怎样：
- 废寝忘食型 □
- 三分热度型 □
- 宁缺勿滥型 □
- 长期抗战型 □

无形帝国



本刊编辑部

一

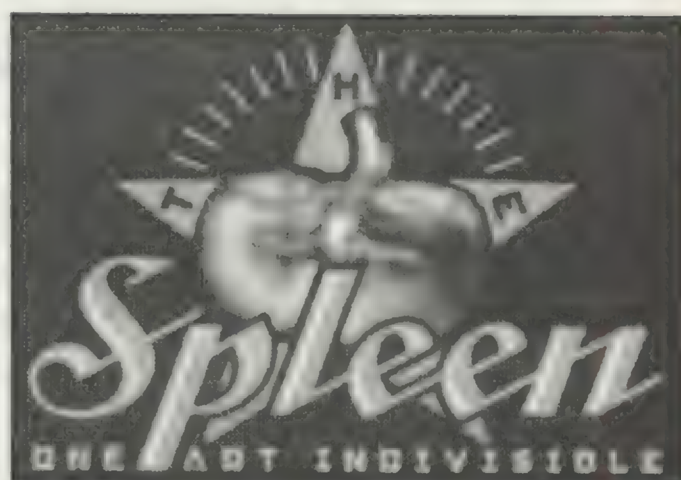
这会儿夜深了，他们昏昏睡去。随便哪栋建筑的某一个黑洞洞的窗口，你冷眼望去，没准就能看到一台白色的电脑，静静地卧在主人的书桌上。如果那主人睡得足够深，你就打开他的抽屉，现在你看到了什么？哦，我不是指他的私人日记，也没让你翻他的相册和笔盒。结果呢，你没看到几张盗版软件么？

谁敢说自己的个人电脑里没有一个软件是非法的呢？是一个庞大的无形的盗版帝国支撑着我们走进了IT时代。这么说似乎并不夸张。那么，你想了解它们的始作俑者的身份和来历么？你想了解它们的组织结构和体系么？你想了解真相么？是一个偶然的机会，我们了解到这一切，并希望把它们公之于众。现在，我们就这么做了。

二

最早的软件盗版组织在70年代末80年代初就已经出现了，这是在国外诞生的一种奇怪的自发性民间组织。它的成员是一些青少年电脑爱好者。他们是运用自己的技术破解各类机种中运行的软件（包括个人电脑和电视游戏机），以非法方式传播，但不以赢利为目的纯技术团伙。在早期没有互联网的情况下，他们用电话线传输游戏以及一些自制运行的展示程序（DEMO），并展开不定期的技术交流，同一地区组织间还经常性地交换成员。这些组织遍布在南北美洲、欧洲和南非等地。





20世纪90年代，PC机在全球的普及和互联网的日益发展，为这些组织的成长壮大创造了良好的土壤。

这个组织是无形的，他们有自己的信念和约定俗成的行规，他们没有自己网站，不赚钱，破解的游戏只用FTP上传以供下载，并通过BBS交流信息。其组织成员很有奉献精神，以自己是“WAREZ”或“0 DAY”组织成员为荣。在美国的一些大学中，如果一个学生是“0 DAY”成员，他的计算机教师甚至会考

盗版软件，真相大白

虑在他的成绩单中加分——因为加入此种盗版组织意味着你在技术上的优秀。这些组织早期的首脑有的现已成为律师、医生和政府官员等社会中坚力量。

这里我们要解释一下“WAREZ”的含义，它是国外从事软件盗版制作者的统称。“WARE”表示破解软件，“Z”表示零（ZERO），意为在不到一天的时间里破解软件。那么“0 DAY”的意思也就不言而喻了。

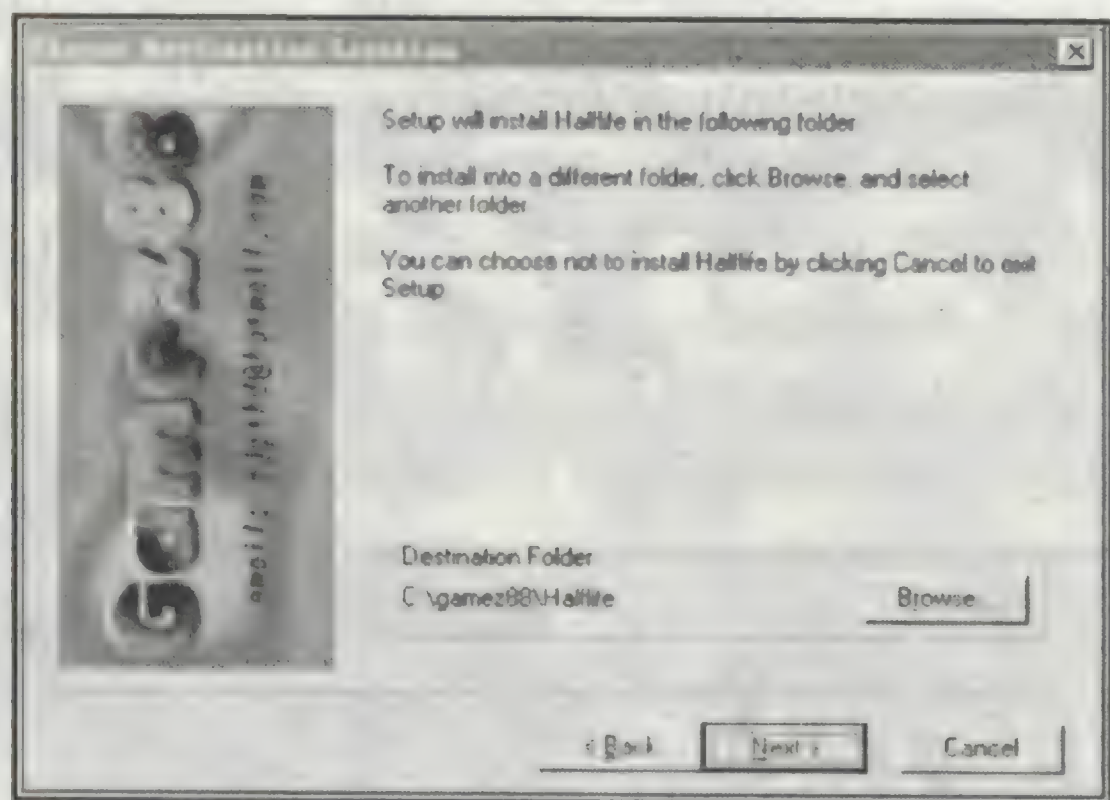
下面我们再介绍一下这类组织破解正版软件的流程。

三

首先是提供组负责购买游戏或取得资料，然后是解密组负责将软件解密，这个组的成员往往是最多的，也是技术含量最高的。再往后是包装组。在这里光盘破解组织和硬盘破解组织的“行规”是不同的。硬盘版要求2.8×65，即不能超过65个压缩包，每个压缩包的大小不能超过2.8兆，他们认为超过这个标准就不能算硬盘版，对下载者就是一种欺骗。光盘版则没有这种限制，15兆一个ISO光盘镜像包，使用者全部下载后再将其解压刻录于光盘，就可以玩完整的光盘游戏。具体压缩一般的规矩是这样：一个ISO包内含一个ZIP包，ZIP包内含的多媒体文件再用ACE压缩。这样保证了1：12的压缩率，便于网上传播——以上所说

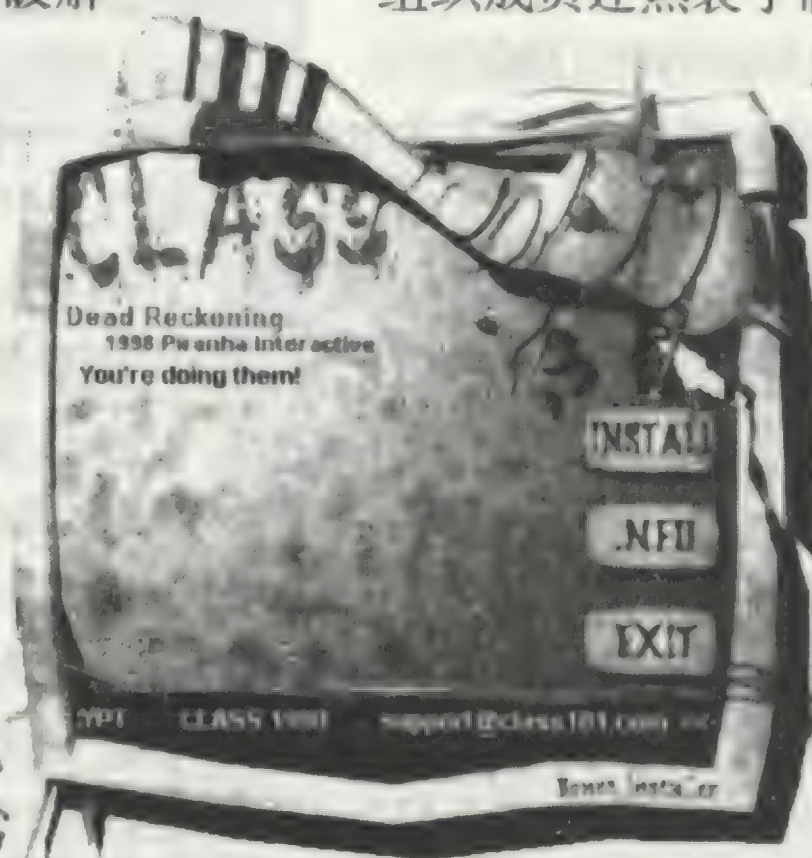
的完全是一种对玩家利益的考虑。最后是发行组，负责在FTP上上传破解后的游戏软件。

这些组织破解的游戏通常放在国外地下站点，通过FTP下载时需要验证你的IP，看是否是它的成员，而且IP通过检验进入FTP后你会看到欢迎词，以及“本站是XX组织北美第XX发行站”之类的字样。它



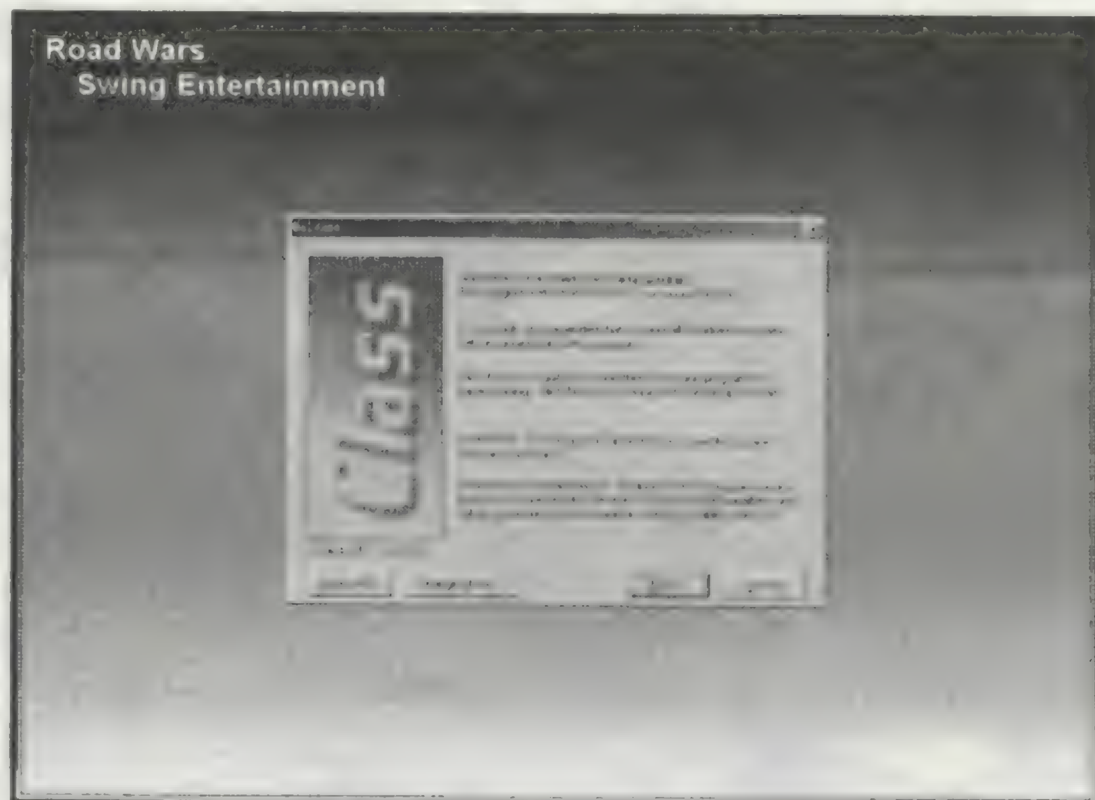
还将告诉你今天有那些游戏上传、昨天有那些游戏上传、你上传过多少游戏，下载过多少游戏，制作过多少有趣的DEMO程序。如果你长期没有破解游戏上传记录，将取消你的IP记录。

各种组织没有自己专门的FTP下载基地，你可以自愿提供资源，当然站长也可以加入到各类组织中去。无论是组织成员还是站长，凡是自愿加入这种组织的，都具有相当的责任心，当某一成员破解上传的游戏在其他的站上被别人抢先破解上传过了，那么你破解的将被CANCEL。而如果他做的硬盘版没有你的完美，那么他也将自动CANCEL掉自己的那个版本。这个规则保证了优胜劣汰，保证了所有破解软件只有一个版本，但它肯定是最完美的。



各大组织的外围成员来自世界各地，只要他们愿意，而且技术上能做得到，就可以同时加入几个盗版组织。而当你从学校毕业有了一份正当的职业后，再没有精力做这种义务劳动了，那么你将从组织中自动淡出。





由此可见，这种组织从加入到管理到退出完全依赖一种自我完善的机制。它是松散的，同时又非常合理。但由于它的开放性，有时也会出现某方面人员的匮乏。如果你用写字板打开盗版软件中的.NFO文件，很可能看到“我们目前缺乏解密组和提供组人员，诚邀有志者加盟……”等字样。

除去这种非法的盗版游戏传播工作，“0 DAY”组织成员还热衷于制作一种自动播放的有动画、有音乐的小DEMO程序。他们通过它来宣传自己的组织，炫耀自己的技术，有时还通过这种小程序来攻击竞争对手——这招实在算不得不文明。这种程序字节数越小、播放时间越长就越好，在这方面创记录的是CLASS组成员的一个程序，它只有27K。在PC机硬盘版游戏解压缩的执行文件也是破解组织比拼技术的一种方式。英国的老牌组织MYTH的安装界面甚至提供俄罗斯方块游戏，用以打发你在安装游戏时等待的时光。

目前国际知名的PC游戏软件盗版组织中专门破解制作光盘版的有RAZOR 1911、FAIRLIGHT和DEVIANCE，专门制作硬盘版的有CLASS、MYTH和DD。应用软件盗版组织中CORE、FOREST、ING和PARADIGM是最有名的。其中FOREST专门破解图形软件。目前世界上所有流通的盗版图形软件几乎都是由这个组织破解的。

四

这一节将简要介绍一下RAZOR1911组织从1985年至今在Commodore 64、Amiga和PC机上的经历（C64和Amiga都是80年代的4位/8位游戏机），因为它是此类组织发展历程中最具代表性的一个。

1985年10月一个雨后的傍晚，3个年轻的挪威计算机爱好者决定成立一个计算机小组，破解



Commodore 64机种的游戏软件。他们并不很清楚成立一个小组都需要些什么，但他们从1941、Section 8、Jedi 2001、Hellmates、SCC等著名的软件破解小组那里得到了很多灵感。

好的组织要有个好名字，一个朋友为他们起名叫RAZOR2992，他们不喜欢这个名字，不久就改名为RAZOR1911。许多人问他们为什么用这个名字，他们就回答说因为在C64游戏机破解组织中，有太多没脑子的孩子用类似666这种号码在他们的DEMO、信笺和盘盒上，他们觉得这很幼稚，他们需要神秘感，1911在16进制算法中可转化为777，是对666的一种讽刺。后来他们也曾用Project $777的名字制作Amiga游戏机的DEMO。



C64时代很短暂，他们做了许多DEMO和一些软件破解，成为挪威有名的小组之一。他们的名作不多，其中一些至今还在Commodore 64纪念光盘里流通（C64可在MS-DOS和UNIX系统中模拟运行）。后来该小组一些成员分裂出去，进入TCC和Megaforce。其余的人决定加入Active Cracking Crew（ACC）组织。在那里他们学会如何象一个专业的软件破解者那样工作，并第一次把视线投向了整个世界。他们为自己广泛宣传，6个月后又参加了在丹麦举办的被称为“顶极精英”者的国际聚会，这种聚会的另一种称谓是“拷贝团拜”（COPY-PARTIES）。他们在会上评选出1987年年度最佳解密高手。TRIAD小组的Mr.Z以微弱票数险胜Raw Deal的Laffen，获得了“年度最佳解密高手”的称号。当时FAIRLIGHT还和ACC现场合作破解了一个詹姆士·邦德的007游戏。从丹麦回到挪威，兴奋的年轻人重组了RAZOR1911，在AMIGA机种上和RAW DEAL合作，东山再起。

在AMIGA上的发展开始非常缓慢，1988年才开始陆续做出一些DEMO，并在全球有了一些成员。当时的许多DEMO相当原始，但是有好的想法，好的图像和动听的音乐，后来它们大部分都遗失了。不象许多新成员所想象的那样，RAZOR1911的老成员们都明白他们真正希望成为的是一个最好的游戏破解组织，而不仅是一个DEMO制作组。当他们在DEMO制作上有



了些名气后时常与许多专门的游戏软件破解组织联系，1989年，当一些组织解散后，其成员都被RAZOR1911吸收进去。其中Zodact和Onyx分别是美国和欧洲的主力游戏破解组织，由于这些富有经验的成员的加入，RAZOR1911很快转型为一个真正的游戏破解组织——在后来的PC机时代，那时吸收的成员仍然是RAZOR1911最好最有力的成员。

他们同时还掌握了大量盗用电话线路的技术，这使得他们可以将自己的联系网轻易地扩展到全世界。



在1989年的最后两周里他们有了两个世界第一的破解作品——Pocket Rockets和Strip Poker Ⅱ。同时他们也受到了其他组织的恶性竞争。到了1991年4月，他们已经破解了50个AMIGA游戏软件。这之后AMIGA机种软件很难破解了，它的每张盘都有密码锁，你不得不一次次面对各种不同的新问题，而NTSC/PAL两种制式的差别使得美国人没有补丁就不能玩欧洲的游戏。而且现在有太多的小组在竞争，大家常常为破解同一个游

戏而暗中比赛，压力变大了，而这时的整个社会经济都处于疲软状态，许多组织没有足够的钱支持下去。

对未来RAZOR的创建者没有足够明确的方向。但这时一个富有才华的PC软件破解者Darwin将PC机带入了他们的视线。RAZOR很快关闭了AMIGA专线。他们彻底地重组了组织，包括匿名的投资者和 Doctor No、Onyx、Zodact等一批过去的精英。他们合作破解



了一大批电脑游戏软件，在业内口碑甚好。他们由紧凑、精干、高效率的小组很快变为了一个庞大无形的游戏破解机构。RAZOR变成了一个大公司式的玩意儿，他们不断地破解游戏、制作修改器、提取游戏动画……4年内他们几乎破解了600个游戏和无数的其他产品。

1995年后国际互联网有了长足发展，RAZOR组织充分利用它并有了更广阔的发布渠道，他们比以前任何时候都更快更多地接触到饥渴的人群。这一年他们还插足CD-ROM领域。开始只是以RAZOR1911的名义零星地破解了一些光盘版游戏。他们一开始没有过多关注这个领域，直到软盘游戏越来越少，他们也真正重视起光盘游戏并取得了这个领域的主导地位。目前他们仍然是全球最大的PC光盘游戏盗版组织并深受一些年轻人的崇拜，他们同样着迷于对游戏破解技术的攻坚，并喜欢穿着印有RAZOR1911标志的外套招摇过市。



作为一个如此庞大的组织，他们也存在着这样那样的问题。他们在94和95年有过两次大分裂，更甚至有些人物被警方逮捕和备案。但他们还是度过了难关，继续发展着。关于这些盗版组织更详细的历史材料都在他们这些年来破解的PC游戏所附的.nfo文件中，你从中可以了解到他们许多被遗忘的秘密。

五

我们对国外的盗版制作组织有了初步的了解，但是外国政府是如何对待这些组织的呢？我们前面说过，盗版制作者很有一种黑客精神：追求绝对技术，追求完全共享。这在客观上已经侵犯了软件厂商的利益。更何况你不为盈利，并不代表着别人也不想盈利！在加拿大、德国和南非等地，盗版软件销售十分猖獗，而在俄国一切都几乎是公开的。实际俄国的DD组织就直接从事赢利性销售。几乎所有的盗版组织都被大公司告上过法庭。最近的例子是关于EA公司出品游戏FIFA2000的。由于盗版组织的“提供组”成员渗入EA公司内部，致使母盘外流，结果盗版FIFA2000比正版提前出了1个月。EA公司愤怒之中在俄国、英国和德国分别将DD、MYTH和CLASS告上法庭。俄国DD组织成员被抓，判刑，后来司法部门收受贿赂，将该组织成员释放。英国法院则认为MYTH只在网上传播硬盘版，自己没有网站和广告，没有万维网（WWW）的链接，没有赢利，所以判定MYTH组织无罪。



德国的CLASS则只是罚款了事，没有追究任何刑事责任。但是现在的盗版组织都不敢碰EA这样的大公司，他们总是等EA的正版游戏出品了再做破解版。因为这种公司的势力实在太大了。其他的时候盗版总是比正版出得快，《暗黑破坏神Ⅱ》（DIABLOⅡ）的盗版（光盘破解版）比美国本土正式版提早两天上市而且破解得相当完美！其原因正如上所述，正版从业者中有些本身就是“WAREZ”成员。

这些还只是游戏软件，在国外应用软件破解在某种程度上比游戏软件的破解技术难度高得多，而且风险也更大。以北美地区为例，任何一款正版游戏最高售价也不过49.9美金，而正版应用软件的价格都要上100美元，而盗版软件一张只卖到9美元。这种价格差听起来很容易让我们联想到我国的盗版现状。盗版组织四处网罗的枝蔓在我国又是如何延伸的呢？

六

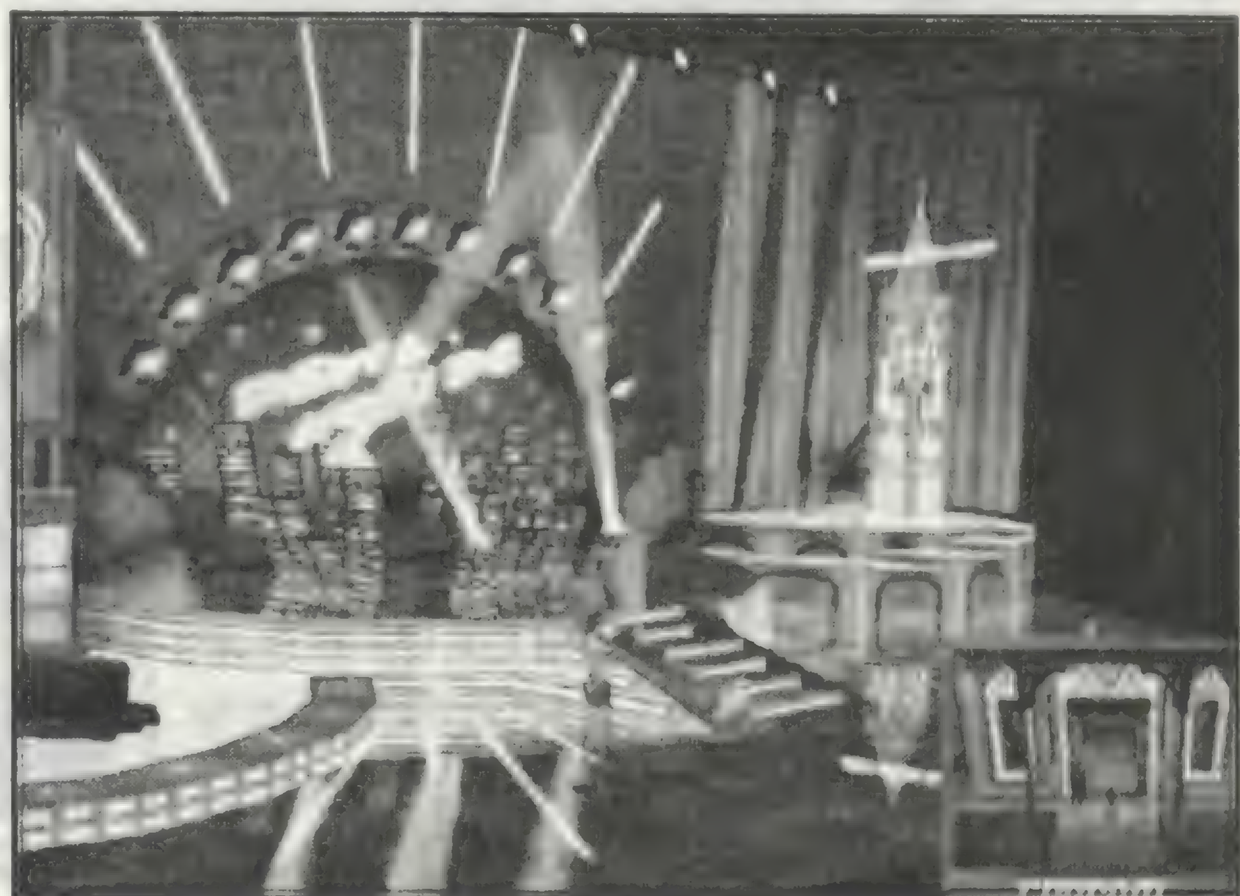
中国最早的个人“WAREZ”组织志愿者、中国“中文解密基地”网站站长曾想建立自己的“CHINA 0 DAY”组织，而且他在国内的志同道合者也不在少数，但是他们很快发现在中国不可能产生“0 DAY”组织。很多人把原因简单地归结为某种“民族性”的障碍，这是不对的。这里面存在很大的经济因素、社会因素和技术因素的问题。从经济上讲，欧美国家IT业和电信业本来就发达，每年个人无论在软硬件消费还是网络服务费用上，相对于人均收入都是微乎其微的。经济的发达带动了社会的发展和教育水平的进步，这意味着在发达国家更多有计算机天赋的青年可以有条件从事这一爱好，而在中国如果一个计算机天才在山区诞生了，那么他永远将无法证明自己。而即使当一个中国青年终于可以承担自己在计算机上投入的金钱时，他已经不具备加入“0 DAY”的条件和精力了。谈到技术，我国目前网络带宽很难让人满意，每秒钟十几K怎么和国外50兆/秒的速度相比？不要说0 DAY，就是上传下载恐怕也要5 DAY不止啊。把这一切制约因素都通通抛开不谈，仅仅说一句“中国人没有这种素质和意识”是不公平的。目前国内一些向往“WAREZ”组织的青年，都希望到国外去施展一下自己在这方面的“才华”。



如果说以上的青年还只是对电脑技术的迷恋，那么GAMEZ88组织可就不是这样了。据说它是FAIRLIGHT一个18岁在斯坦福大学读书的成员在中国搞的一个纯赢利组织，具体成员分布不详。GAMEZ88的游戏都是在国外破解然后在国内压制成盘的，真正好的技术在国外，国内盗版组织几乎不具备破解能力。据说FAIRLIGHT专门有外国组，负责破解多语种游戏软件。简体中文版《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的硬盘版很可能就是靠国外小组破解的。

这是国内比较有来历的盗版组织，其他的一些零散组织则采取互相盗用或到国外WWW网站下载的方式制作盗版光盘。另外香港也是一个盗版天堂，大陆的许多盗版软件都是从那里流入的。

这里有一个很大的怪圈：盗版商人痛恨伪正版商，因为他们比自己谋取了更多的暴利。一张盗版盘成本2元，利润只有1元，这1元还是层层批发商一起来分的。而伪正版商很可能与一些正版厂商内部人员串通，用千元报酬获得图片、攻略和手册说明书，然



后便翻版印制，以盗版的成本和正版的价格出售给拥护正版游戏的玩家。而另一方面盗版制作者却巴不得国家下力气抓盗版，盗版销售被限制了，盗版商赔了，但是由于光盘的减少，制作者反而会奇货可居而赚得更多！

这就是我国盗版市场的冰山一角。

七

文章到这里就结束了，由于信息来源的局限性，某些具体细节的真实我们已无从验证，有兴趣的读者欢迎继续与我们交流看法。最后要说的是，我们写本文的目的，不是为盗版行为歌功颂德。它是对劳动的不尊重，更是阻碍经济正常运转的毒瘤，无论盗版者的初衷是什么，他们都永远是我们要打击的对象。

关于国产游戏5周年的活动

本刊编辑部

国产游戏制作基本起步于1995年，在这风风雨雨的五年时间内，国内游戏人对于国产游戏的发展进步做了一定的努力和推动，在这些游戏人中，有的还在为国产游戏事业坚持不懈地奉献自己的游戏热情；有的对他们所喜爱的游戏制作事业已经忍痛割爱。这都是为什么呢？前导的解散、尚洋的退出又是什么原因呢？一直在支持和关心国产游戏的国内玩家们对于国产游戏肯定有好多话要说。

现在由西山居工作室、《大众软件》杂志社、《电脑报》等多家媒体联合发起的“国产游戏5周年论谈”玩家征文活动即将开始。稿件内容以“国产游戏的历史发展、回顾、前景”题材为主，作者可自拟征文题目。所有优秀征文稿件刊登在合作媒体上；征文活动从现在开始，请大家踊跃投稿。征文活动一等奖3名将获得飞机往返、星级待遇的珠海三日游，并与“西山居游戏人”见面，还可获得西山居全体制作人员签名的T恤一件以及《剑侠情缘Ⅱ》白金典藏版1套。二、三等奖获得者也将获得金山公司的游戏软件及一些特殊纪念品。参与奖获得者还将终身享用西山居游戏产品的5折优惠。

从本期开始本刊也将陆续发表一些国产游戏5周年的人物专访和回忆录。请大家密切关注。

●西山居首席音乐师罗晓音最新专访

由于《剑侠情缘Ⅱ》上市后在国产游戏市场上掀起了一定的热潮，它的音乐也得到了大家的关注，本刊记者最近采访了西山居首席音乐师罗晓音先生。

本刊记者：（以下简称记）西山居一向重视剑侠系列的音乐制作，能谈谈原因么？

罗晓音：（以下简称罗）：我偶尔接到一些电话或收到一些电子邮件，甚至是OICQ。确实有部分玩家是因为对剑Ⅱ的音乐感兴趣才去买它们。但从剑Ⅱ的整体来看，它也是一个成功的游戏产品，所以不同的玩家都会因为各自不同的心态去购买剑Ⅱ，这是一个主要原因吧



记：你对《剑侠情缘Ⅱ》的音乐创作是否满意？

罗：看从哪方面讲吧。从作曲的角度，比较《剑侠情缘》、《抗日之地雷战》、《决战朝鲜》来看，我相信自己有很大的提高，应该是最成功的。无论作曲技法还是配器，乃至设备档次的提高，都对剑Ⅱ音乐的成功奠定了基础。从歌曲的创作和歌手的选择，尤其是《天仙子》是一首既通俗又很民族化的歌曲，选用谢雨欣以及谢雨欣的全力配合都是成功的重要因素。但就剑Ⅱ的音乐在配器上还有欠细致之处，从音乐创作消耗的时间、对音乐配器的细致程度来看，剑Ⅱ相对剑Ⅰ来说是少的。剑Ⅰ我当时是全身心地投入的，而剑Ⅱ则不行。要完成音乐创作，同时又要带整个项目，处理西山居的大小事务，这一点我觉得对剑Ⅱ的音乐会有一些影响。

记：能谈谈你对游戏音乐的创作感受吗？

罗：是的，非常感谢当初求总，感谢西山居为我提供了一个很好的创作环境。

95年《中关村启示录》的音乐是我进行游戏音乐创作的处女作，那时对游戏的理解应该是肤浅的，它本身是一个经营策略类游戏，创意不错，但游戏性不是很强，对音乐的要求相对来说不是那么高，里面的作品有很多是我个性的成分所在。

96年《中国民航》是一个不太像游戏的游戏，

为它谱写了一首背景音乐，也就是现在的《西山风情》。虽然当时的设备很差，但那是第一次尝试在电脑上做民族味的音乐，那时的感觉就像发现了新大陆一样兴奋。97年《剑侠情缘》，第一次比较全面考虑为游戏定制音乐。创作中读了无数次剧本，跟当时我们的主程序员裘新、主策划李兰云也经常在一起沟通，大家感觉也十分默契。

记：1997你为《剑侠情缘》制作音乐音效，被《电脑报》等多家专业媒体联合举办的“1997全国最佳电脑游戏评选活动”评为“最佳音乐奖”是吗？

罗：是的。不过当时的游戏产业比起现在还不是那么成熟，相对进入游戏音乐制作的人才比较少，所以我也是爆冷门罢了！

记：听说最近要出两种《剑侠情缘》的音乐专辑CD，这两个产品打算什么时间出市呢？

罗：这个嘛！是一个行业机密，当然我们不会让大家期待很久的。我个人认为目前国内游戏音乐出专辑是首创。一则许多玩家有这个强烈要求，二则也是为了回报喜爱我们西山居游戏的广大玩家们。

记：当初是怎么想到让谢雨欣主唱《天仙子》这首歌的？

罗：当时市场部提供了几位候选人，最后让我来定的。从市场的角度考虑，谢雨欣当时人气开始上升，有一定群众基础，适合作形象代言人，而我第一天拿到她的宣传CD的时候，仔细听了听她的歌，声线细，有技巧但不花哨，无论是她的音色还是演唱技巧都比较适合《天仙子》那种轻盈、柔美的感觉，从后来在录音棚里跟谢雨欣合作的情况来看，她对工作的认真负责，更确信了我们的选择是对的。

记：听说《剑侠情缘Ⅱ》打算出白金版，那游戏中的音乐是否要重新创作呢？

罗：白金版是剑Ⅱ的一个比较完美的版本，无论是可玩性、收藏价值都有提高，虽然不会全部重新创作音乐，但会根据新增的剧情创作一定的背景音乐。

记：感谢你在百忙中接受采访。

●雷神竞技场加盟亚联游戏

日前，亚联游戏与雷神竞技场中文站达成协议，雷神竞技场中文站加盟亚联游戏，共同为发展中国地区的网络竞技游戏的职业化努力。同时，即将开始的Impact Bxtrome中国雷神大赛将由亚联游戏主办、雷神竞技场承办，这也是亚联游戏亚洲分部于8月1日在北京成立后的第一次出击。另据悉，明年CPL雷神世界杯的参赛动态报道也将全权由中国游戏互联网独家承担。

●《心魔》（The Devil Inside）登陆中国

一向喜欢欧洲游戏，没有难缠的谜题，也不用背诵复杂的操作，有的只是浪漫、迷人和真正激动的冒险。法国Cryo公司的又一款恐怖冒险游戏即将由晶合互动代理在国内上市。

游戏讲述了这样一个故事：特警迪夫为一家名



为WWWL@的有线电视台工作，专门采访一些无法理解的灵异事件。万圣节夜晚，他受命去调查坐落在好莱坞山的一座哥特式古宅，可这里到处爬满了孤魂野鬼和僵尸……这次调查的过程将会在电视上现场直播。迪夫必须消灭这些鬼怪才有可能完成调查，而今晚的收视率也一定可以创下有史以来的新高……

在欧洲游戏界，Cryo几乎成了华丽视听效果的



代名词。游戏中随处可见如好莱坞电影般的特效，指手打手，指腿打腿，当你把僵尸的头打爆、血花四溅时，画面会静止并原地旋转360度。一流的操作感、一流的创意和一流的恐怖感……只见识过

《生化危机》的玩家，这次可以找到自己的新偶像了。

●《欧洲杯2000》9月上市

这是EA SPORTS以2000年欧洲杯为背景而制作的另一款足球游戏。如同1998年发行的《世界杯——决战法兰西》一样，《欧洲杯2000》是EA SPORTS为广大游戏球迷献上的一份额外礼物，使广大的球迷可以在电脑上再次体验2000年欧洲杯的震撼。

《欧洲杯2000》可调节摄影机的高度或上、下缩放视野。玩家也可以直接通过该球员脚下的光圈看出体力状况和爆发力消耗状况。除去图像细节质量上的提升，它还保留了与以往的《FIFA》系列相同的优点，使每个国家队的资料都异常真实——队员资料、能力甚至相貌都符合现实，贝克汉姆传球精准，巴特斯扑球一流，比埃尔霍夫头球出众等等都得到了真实的体现，而且在网上还有不断推出的补丁来反映最新的变化。

●金智塔最新产品热报

金智塔公司最近将有很多不错的产品面市，其中包括大家瞩目的《古龙群侠传》、香港GAMEONE制作的《脑力大作战》、《求婚365日Ⅱ》、《女皇骑士团》和一些韩国的新游戏。



其中《古龙群侠传》最近新公布了一些图片，效果相当不错，相信会引起大家的兴趣。

《金庸群侠传》虽然存在许多不尽人意的地方，但是它对RPG的事业可以说是有不可磨灭的价值，其开放式剧情和文学经典人物大烩粹至今仍然受到许多朋友的青睐，但这已经成为了历史，《古龙群侠传》将会完全超越《金庸群侠传》。

据金智塔方面声称，该游戏将有丰富的剧情，它囊括了《多情剑客无情剑》、《天涯，明月，刀》、《陆小凤传奇》、《楚留香传奇》、《绝代



双骄》、《名剑风流》和《武林外史》等古龙名著，游戏中玩家将亲历古龙小说中著名的的情节事



件，与小说中著名的角色进行互动，参与甚至控制各项重大剧情的发展，而玩家届时的行动将决定整个游戏的结局。游戏在架构上采用了全开放式的剧情和任务系统，多开端和多结局，使玩家能在游戏



中获得极大的自由度。在城镇中可以接受的支线任务很多，如保镖、探宝、运货、找人甚至杀人等。在游戏音乐方面，制作小组将会考虑东西结合，该



典雅处典雅，该古朴处古朴，该激昂处激昂，该宏大时当然不会放二胡曲。

●《虚拟人生Ⅱ》的最新消息

《虚拟人生》是一款完全由国人开发的经营模拟游戏，1999年获得了15万份的销售佳绩，仅隔一年的时间，南京的明日工作室又推出了续作《虚拟人生Ⅱ》，让玩家继续开拓自己的生活，在不同的职业中感受成长的甜酸苦辣，以英雄的身份去挑战代表人心恶势力的阿修罗王。

《虚拟人生Ⅱ》与其它同类的休闲游戏有所不



同，第一是加入了故事主线，整个游戏有一个完整的故事线索交待，让玩家在经营中不仅为了金钱的增加、实力的增长，还要去了解自己的命运、迫切地期待一个故事的结局。第二就是加入了角色扮演的特性，主角有生命、攻击力、防御力等基本属性，还有品德、智慧、体力、魅力等素质属性。主角要在这段虚拟人生中成长为英雄，必须要使这些属性不断提高，使职业升到更高的层次。第三是加入了闯关设计，当主角的属性增长到一定程度或满足一定的条件时，就可以和每个关卡的Boss决战。总体来说，这部游戏将经营模拟、角色扮演、EQ测验、迷你游戏等诸多要素融合在了一起，它增强了玩家对于游戏的参与感和一定的自主性，以人们熟悉的大富翁操作方式向玩家展现出多彩多姿的人生旅程，诡奇多变的冒险生涯。

与一代相比较，《虚拟人生Ⅱ》即有继承又有发挥，它保留了战斗和角色属性的特点，同时在道具设定上也更加贴切，再就是二代在地图上可以与对手竞争了，了解对手的情形施展陷害类卡片，这是在前作的设计中所没有的。另外游戏还对神祉进行重新命名和设定，在行动中若被它们附身，会引起不同的后果，增加了游戏的不确定性。

●《幻舞天使》即将上市

《幻舞天使》是由韩国圣教士公司制作的一款2D ARPG游戏。游戏发生在一个剑与魔法并存的时代，在那个虚幻的世界，玩家将扮演孤儿“艾琳”展开世界之旅，在游戏的进程中还将有六个伙伴参与你的冒险。这款游戏现已由华彩软件公司代理，即将上市与玩家见面，并随游戏为玩家提供了许多精美壁纸和屏保，还有鼠标应用小程序。

●万智牌世界冠军赛

于比利时布鲁塞尔举办的第七届年度万智牌世界冠军赛中，经过24轮激烈的比赛，美国的JON FINKEL取得胜利，捧走了冠军奖杯及奖金34000美元；同时，美国队在超过45个国家参加的四人国家队团体赛中获得了冠军及奖金22000美元。

威世智，孩之宝(Hasbro)的子公司之一，在集换式卡牌游戏和桌面角色扮演游戏的市场中占据领先地位。公司在北京也设有分支机构。

本刊2000年第15期登出的“第一届讯怡猜网杯游戏知识大奖赛”的新闻，由于承办方的失误，主办方“北京讯怡创新电脑有限公司”的名称刊出有误，特此更正！



《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo 2）发布1.03版升级程序

Blizzard公司（http：//www.blizzard.com/）日前为角色扮演游戏《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo 2）发布了最新的1.03版升级程序，大小为927K。该程序主要修正了如下内容：

修正了将某人标志为“无法加入，损坏的物品”的错误，主要原因是在十分缓慢的条件下两人试图同时使用位于地上的某件物品，例如，一位巫师企图对地上的宝剑使用Iron Golem魔法，而另一个人则试图捡起这把宝剑；修正了使用64兆显卡运行游戏时出现的崩溃现象。

1.03版升级程序还修正了以下一些较小的错误：

修正了游戏中的一处漏洞，该漏洞使穿有Infernal Tools套装的巫师和Milabrega套装的圣骑士能够暂时获得很高的技能等级；修正了右手持标枪、左手持盾牌的亚马逊人无法使用设定于鼠标右键上的标枪投掷技能的问题；修正了在公开模式下，玩家与第三幕中的NPC交谈时游戏速度变慢的情况；修正了三处较少见的Lord De Seis被锁定的现象：以任何角色的身份杀死他；以野蛮人的身份跳过他；在喝药水的时候被他杀死；当Realm服务器全满的时候，试图创建新游戏的玩家会被提示加入某游戏，而不会再被提示“服务器当机”的信息；当游戏中的对话框显示的时候，“Toggle Belt”键不会被激活。

另外，该程序还对下述内容作了改进：

增加了游戏创建序列，客户端将被告知游戏创建的位置；减少了每位玩家/客户端运行游戏时所需的带宽标准，从而减少了游戏的迟滞现象；对角色的生命球作了一些改进（调整后玩家可能会觉得不太习惯，因此，在完全适应该调整前最好对自己的生命球多加注意）；增加了对未来服务器运行效果的改进的支持，使服务器的迟滞现象在今后能得到进一步的改善，并增加了每台服务器上可能承载的玩家数量；服务器当机后，客户端不会在“Limbo”状态下停留20秒，而是直接退出游戏进入Battle.net聊天室；来自Battle.net的信息将以黄色字体显示；在3dfx/Glide模式下，色彩不会冲淡，动画过场也将更加绚丽。

《暗黑破坏神Ⅱ》1.03版升级程序的下载地址为：http：//ftp.blizzard.com/Pub/diablo2/patches/D2Patch_103.exe。

《终点》（Terminus）发布1.62版升级程序

Vicarious Visions公司（http://www.vvisions.com/）日前为太空战斗模拟游戏《终点》（Terminus）发布了最新的1.62版升级程序，大小为1.2兆，该程序主要修正了如下内容：

修正了游戏存档与所储存的舰船一同载入的问题；玩家在载入存档时可以对缺省的舰船进行扫描；修正了多推进器舰船的停泊问题。

游戏的1.62 Beta版升级程序主要增补了如下内容：

珍贵的矿产将较难采集；按下AUX键后玩家将得到反馈信息；修正了“内存未得到分配时的崩溃现象”；修正了UEL对Callisto的攻击脚本；修正了海盗Darkheart和Eulogy的脚本。

《泰坦潜艇》（Submarine Titans）发布任务升级程序

Ellipse工作室（http：//www.ellipsestudios.com/）日前为水下即时策略游戏《泰坦潜艇》（Submarine Titans）发布了最新的任务升级程序，大小为4.21兆。该程序修正了“白鲨”（White Sharks）战役中任务7至任务10出现的一些错误。下载该程序后，玩家需要对其进行解压，并将解压后的文件拷贝至游戏目录的“Mission”文件夹下，覆盖原先的老文件。

《泰坦潜艇》任务升级程序的下载地址为：http：//www.subtitans.com/missions/missions.zip。

《理智——艾肯的法宝》（Sanity：Aiken's Artifact）开发完毕

福克斯互动公司日前宣布，《理智：艾肯的法宝》（Sanity：Aiken's Artifact）已开发完毕，并将于9月底正式上市。该游戏的开发商是位于西雅图市Monolith工作室。

《理智》是一款以情节为主的第三人称冒险游戏，主角艾晋特·凯恩（Agent Cain）的语音由著名演员和说唱歌手Ice T负责。游戏的背景设定于未来的科幻世界中，玩家将扮演一名政府官员——艾晋特·凯恩，任务是从邪恶的精神恐怖分子——Psionic集团的手中拯救人类。在游戏过程中玩家必须不断收集“才智”（Talent）和Psionic武器，调查秘密的毒品实验室、怪物滋生的坟墓，甚至参与一场怪异的比赛。

《理智》的主要特性包括：20多个单人关卡；10个死亡竞赛模式的多人动作关卡，允许8名玩家同时对战；死亡竞赛共分为3种方式：无限甲板（Unlimited Deck）、有限甲板（limited Deck）和空甲板（Empty Deck）；采用LithTech 3D引擎，提供有可自由移动的俯视视角；8种“图腾”（Totem，飞行方式）和80种“才能”（Talent）。

《血色天空》（Crimson Skies）进入公开测试阶段

微软公司日前宣布，空战模拟游戏《血色天空》（Crimson Skies）已进入公开测试阶段，登记注册的玩家将有机会获得1份《血色天空》的预览测试版本。此次公开测试的注册登记活动将在《血色天空》的官方网站和其它15个合作网站上举行，开发小组将从每一网站上挑选10位入选者，并从所有注册者中随机抽选50名测试者。

测试者将获得1份《血色天空》的预览测试版和1份手册，可以登录至Zone.com网站的测试大厅参加多人测试活动，可以在不对外公开的留言板上发表自己的反馈意见和建议，并在私人聊天室中与该游戏的设计师约翰·郝沃德切磋游戏中的技巧问题。

《血色天空》的背景故事设定于1937年的美国，由于受到经济大萧条、第一次世界大战和大宵禁的影响，这个原本强大的国家变得四分五裂，曾经拥挤不堪的公路系统和铁路系统完全瘫痪，空中运输成为唯一的交通手段，于是，东西南北4个地区的军队为争夺空中霸权而展开了一场空前的激战。《血色天空》并非一款追求真实模拟风格的飞行战斗游戏，它所强调的是动作，因此，设计师去除了繁琐的机械操作，代之以丰富多变的任务设计和大量好莱坞风格的动作场景。

《血色天空》的开发商为《机甲战士》的缔造者Zipper互动公司，游戏定于今年9月正式上市。

关于此次公开测试活动的详细信息请查阅网站http：//www.microsoft.com/games/crimsonskies/。

Activision公司公布2000年第一财务季度财务报告

Activision公司日前公布了截至6月30日的第一财务季度财务报告，该季度公司的营业收入为8千4百50万美元，与去年同期的8千4百10万美元相比有所上升；该季度公司的净亏损为5百20万美元，去年同期为4百60万美元。在该季度中，Activision公司曾在公司董事会的授权许可下于5月完成了价值1千5百万美元的购回方案。

这家位于加利福尼亚州桑塔摩尼卡市的游戏出版商认为，在目前电脑游戏市场不景气的情况下，公司该季度的业绩已属不错，超过了原先的预计水平。该季度Activision公司发布的主要作品包括：PC游戏《吸血鬼：化妆舞会》（Vampire：The Masquerade Redemption）和《黑暗王朝Ⅱ》（Dark Reign 2），PS游戏《隐秘行动：核战争的拂晓》（Covert Ops：Nuclear Dawn），以及DC游戏《虚拟世界：宗教七巧板》（Virtual On：Oratorio Tangram）。

Activision公司官方发言人称下一财务季度公司的发展前景将更为乐观，公司计划在PS2游戏机上市之时推出12款PS2作品，其中包括第一部PS2作品《奥尔芬》（Orphen），以及《托尼·豪克超级滑板Ⅲ》（Tony Hawk’s Pro Skater 3）、《马特·霍夫曼超级自行车越野赛Ⅱ》（Mat Hoffman’s Pro BMX 2）、《凯利·斯雷特超级冲浪》（Kelly Slater’s Pro Surfer）和《绍文·帕尔摩超级赛马》（Shawn Palmer’s Pro Boarder Cross）等体育类游戏，另外，公司还将着手开发微软X-Box游戏和任天堂“海豚”游戏。

另据，Activision公司于今晨任命威廉姆·J·查德瓦伊纳担任公司的执行副总裁和首席财务长官。威廉姆·J·查德瓦伊纳在财务管理方面有着26年的丰富经验，今年1月他加盟Activision公司，成为Activision公司的临时首席财务长官。威廉姆·J·查德瓦伊纳将负责公司内部所有财务和资产的管理工作，向公司的首席运营长官让·多宁克直接汇报。

《网络创世纪》（Ultima Online）召开“2000世界大会”

Origin Systems公司日前宣布将于今年11月10日至11日，在德克萨斯州奥斯汀市的奥斯汀会议中心举办第一届《网络创世纪》（Ultima Online）玩家大会——“2000世界大会”（World Faire 2000）。该活

动将与“奥斯汀端口：连接未来的宽带时代”（Port Austin：Plug in to the Future of Broadband）大会同时同地举行。

据称，《网络创世纪》“2000世界大会”将包含50多个小组、工作组和圆桌会议讨论组，对《网络创世纪》中的诸多问题进行商讨，例如游戏的平衡性、游戏中的玩家城镇、政治体系、钓鱼、猎宝、武器、行会、铁匠和地牢等内容。《网络创世纪》开发小组的成员将主持比较重要的讨论项目，而玩家则将主持细节内容的讨论。

此次大会的另一重要内容是一个复兴时期的商业小镇，与会者可以在这里从经授权的《网络创世纪》销售商手中购买一些独特的《网络创世纪》商品，参与游戏的竞赛，体验试玩版的感受，玩家也可以在这里销售他们自己的《网络创世纪》商品。

“2000世界大会”的登记表格请查阅网页http：//www.uo.com/faire。

电子游戏的治疗功用

据人类工程调查研究所（HERL，Human Engineering Research Laboratories）/匹兹堡中心大学和VA匹兹堡保健系统机构的实验调查显示，电子游戏可以加速青少年的新陈代谢功能和心率。

此次研究使用的是一款名为“游戏轮椅”（Gamewheels）的互动电子游戏系统，由匹兹堡大学的复原科学技术部开发。“游戏轮椅”是一套连接至轮椅上的可移动的滚动操作系统，玩家可以通过推拉轮椅上的操纵杆控制游戏。用于此次实验的游戏包括《极品飞车Ⅱ》（Need for Speed 2）、《毁灭战士终极版》（Ultimate Doom）和《雷霆快艇》（Power Boat Racer）。

实验结果显示，“游戏轮椅”可以帮助玩家在游戏的过程中获得充分的锻炼，使各方面的机能得到更好的恢复。**关于此次实验的详细情况请查阅网站http：//shrs.upmc.edu。**

《虚幻锦标赛》(Unreal Tournament)发布425升级程序和资料包

Epic游戏公司（http://www.epicgames.com/）日前为第一人称射击游戏《虚幻锦标赛》（Unreal Tournament）发布了425升级程序和免费资料包，其中425版升级程序的大小为6兆，该版本可同以前的公开版本（400版、402版、405b版、413版和420版）兼容。425版升级程序主要修正了如下内容：

修正了一处混合皮肤的作弊现象；修正了缓慢的ping响应现象；增强了对密码服务器的支持；增加了对带空格的密码的支持；提高了服务器CPU的利用率；对低带宽用户的网络传输的优先权作了优化；修正了ActorLineCheck再次崩溃的问题；修正了自杀的问题；在“幸存者”模式中增加了时间限制；修正了客户端Spriteball爆炸的声音；提高了在软件渲染模式下不同场景间的切换速度；修正了420版本中的冲突问题；修正了D3D模式下32位渲染时的Z缓存分配问题；在“Engine.GameInfo”中增加了bExternalBatcher配置选项；高级Direct3D选项中的“Use32BitZBuffer”开关即便在16位色彩显示模式下也将强制使用32位Z缓存（该选项原本被设定为“关闭”），这将修正某些显卡（如Matrox G400）在16位模式下出现的图像闪烁的问题。

另外，Epic游戏公司还为《虚幻锦标赛》发布了一款免费资料包，其中包含有11个全新的多人关卡、3个新的角色模型和一些新的宝物。

《虚幻锦标赛》425版升级程序的下载地址为：ftp：//ftp.avault.com/patches/utpatch425.exe；《虚幻锦标赛》免费资料包（13.82兆）的下载地址为：ftp：//ftp.avault.com/patches/UTBonusPack.zip。

另据，Loki软件公司已同Epic游戏公司签订协议，负责Linux版《虚幻锦标赛》的技术支持工作和升级程序、资料片的发行业务。根据协议，Loki公司将与Epic游戏公司同步更新《虚幻锦标赛》的Linux版本，**目前Linux版《虚幻锦标赛》的425升级程序已经发布，玩家可从此处下载http：//www.lokigames.com/products/ut。**

《极度魔界》（Nox）发布增强任务版

Westwood公司（http://www.westwood.com/）日前宣布为角色扮演游戏《极度魔界》（Nox）发布一款增强任务版，该版本允许1至6名玩家通过互联网或局域网以合作模式共同战斗。

在这款免费资料片中，女巫Hecubah建起了众多召唤恶魔的雕塑，玩家的任务是摧毁这些建筑物。游戏没有终结，难度会随着游戏的发展而不断提高，也就是说，当玩家完成某个任务后，将会有更强、杀伤力更大的怪物出现在下一任务中。

《极度魔界》增强任务版中的地图包括“痛苦城堡”（Castle of Pain）、“强盗森林”（Bandit's Forest）、“地下世界”（Underworld）、“失望沼泽”（Dismal Swamp）、“魔法矿井”（Mana Mines）、“死亡大地”（Land of the Dead）和“远

古遗迹”（Ancient Ruins）等，其中每张地图都包含若干隐秘地点。另外，地图中的所有物品都将随机分布，包括咒语、武士技能、武器、盔甲和魔法器件等。

Westwood公司还为《极度魔界》发布了最新的1.2版升级程序，对单人模式和多人模式中的一些错误作了修正。

增强任务版与1.2版升级程序（英语版，25.9兆）的下载地址为：ftp://ftp.avault.com/patches/NoxQEng12.exe；

1.2版升级程序（英语版，1.21兆）的下载地址为：ftp://ftp.westwood.com/pub/nox/updates/NoxEng12.exe；

其它语种的增强任务版与升级程序可查阅此处：http：//www.westwood.com/techsupport/faqs.html。

《深度空间九——坠落》(Deep Space Nine：The Fallen)发布试玩版升级程序

Collective工作室（http://www.collectivestudios.com/）日前为《深度空间九——坠落》（Deep Space Nine：The Fallen）发布了最新的试玩版升级程序，大小为84K。该程序主要修正了声音设备的选择问题，并且加入了最新的Direct3D驱动程序，使得游戏声音时断时续的现象得到改善，对Direct3D的兼容性也有了很好的支持。

玩家在安装该升级程序时需要注意以下问题：必须把升级程序安装至游戏目录下的“System”文件夹中；安装时不要运行试玩程序；升级程序解压后，“InstallPatch.bat”文件会自动运行，并覆盖原先的一些老文件；如果该批处理文件未能自动运行，你可以在游戏目录的“System”文件夹中双击“InstallPatch.bat”文件，手动执行。

《深度空间九——坠落》试玩版升级程序的下载地址为：http：//www.collectivestudios.com/ds9support/downloads/demo_Issues/0002/DS9Patch1.exe。

《碎片》（Splinter）寻求出版商

据“游戏者联盟”报道，澳大利亚游戏开发商Stromlo公司目前正在为太空战斗游戏《碎片》（Splinter）积极寻求合适的出版商。该游戏最初由电子艺界公司负责发行，时间定为2001年，今年年初由于电子艺界公司决定将更多的资金投入电子游戏和网络游戏市场，因此放弃了该游戏的发行计划。据Stromlo公司称，《碎片》目前已进入初期测试阶段，有意向的游戏出版商可联系TShiff@aol.com，索取该游戏的可运行代码。

《碎片》的故事背景设定于密西西比河地区的一个秘密武器试验基地中，一种可使物体缩小的技术——“微型试验反应装置”被窃，玩家将扮演某特别行动反应小组中的一名飞行员，寻找失窃的装置，这次军事任务的行动代号为“碎片”。该游戏的新颖之处在于玩家将被缩小，进入一个充满危险的世界里，同另两名同伴一起通过各种高科技武器装备求得生路，玩家将在游戏中遭遇蚂蚁、黄蜂、各种怪物和机械人。

“游戏指挥官”将支持《虚幻锦标赛》（Unreal Tournament）

Sontage互动公司日前宣布，游戏类语音识别应用软件“游戏指挥官”（Game Commander）将发布一款支持《虚幻锦标赛》（Unreal Tournament）的免费升级程序，该程序允许玩家使用语音命令而非传统的控制方式切换武器、使用物品、传送信息或者执行各种复杂的命令序列。

“游戏指挥官”是一套语音辨识软件，玩家可以通过耳机和话筒在游戏中接收并下达命令，该软件还允许玩家将游戏的键盘指令设定为特定的语音命令而无须对游戏本身作任何更改。“游戏指挥官”的开发商为Mindmaker公司。

玩家可从“游戏指挥官”的官方网站上下载该程序：http：//www.gamecommander.com/。

X-Box发布开发工具

微软公司日前宣布，X-Box的第一款开发工具已在全球范围内正式发布，设计师可以使用该工具为X-Box平台开发游戏作品，X-Box游戏机定于2001年秋季上市。

据称，今年夏季将有一千多套开发工具被送往100多家游戏公司，这款被命名为“XDK”（X-Box软件开发套件）的开发工具根据英特尔和nVidia的芯片设计，利用API开发技术，允许设计师使用PC平台开发X-Box游戏，在可定制方面赋予设计师相当自由的发挥空间。另外，该工具还可支持DirectX 8程序，并附有图形硬件设备、大容量硬盘、技术支持文件和游戏手柄等。

关于X-Box及其开发工具的详细资料请查阅网站http：//www.xbox.com/xbox/default.htm。

（以上新闻由Dagou提供）

玩具战机

AIRFIX DOGFIGHTER

山东 启龙

3DO的玩具兵系列可能提醒了不少人，把玩家们的居家环境当成暗黑战场大有可为。这不，Paradox即将拿出他们的玩具游戏系列——《玩具战机》



（Airfix Dogfighter），使用那些绿色的模型飞机，在你的家中打一场微型的太平洋战争。说来有趣，你的“珍珠港”可能位于卧室的大床底下，而日本人则可能从壁橱出发来偷袭……

只有一样东西是真实的，那就是游戏中的飞机模型。Airfix是英国一家资深模型制造商，创建于1939年，最拿手的工艺就是制造二战飞机的仿制品。他们也制造汽车、坦克、舰只和火车模型，但他们制造的飞机模型足以使那些参加过二战的老兵莫名地产生一种怀旧的情绪。现在开发者要在你的电脑屏幕上将这些迷人的模型送上天，让它们载上武器，相互开火，爆炸坠落，在走廊、客厅、书房等地方演绎出怪异的二战场景。不能不说这是个奇妙的构想，让玩家们儿时的梦想成为现实。至于现在的孩子，能看到这样一款游戏一定会张大嘴合不拢。过年过节送这样一款游戏，他保证不会再缠着你买模型玩具了。



你可选的机型约有15种，它们在速度、燃油、控制和武器方面分为四个等级。你的敌人不一定都在天上，有时你也要打击地面目标，如港口、高射炮阵地、行使的吉普车和坦克等。依靠一个手柄，你要想法学会操纵你的飞机，让它能够自如地在桌子上起降、翻飞、钻入床底等等，逐渐地在与敌人的交战中占上风。可能你要在损失十几架飞机后才能获得较为满意的驾驶技术，了解游戏中飞机模型的一些特性。实际上这里可能是比太平洋上空更危险的空域，“地形”更为复杂，尤其是你还得注意别撞到墙上去。那些模型太漂亮啦，不慎让它们“粉身碎骨”会由衷感到遗憾的。

游戏不仅模型做的漂亮，爆炸烟火的效果也十分出色。当你闯进黑暗的书房，咬住一个空中宿敌，一顿枪炮打得它空中开花，那绚丽的烟火会照亮周围的书架。不过要当心，那本大英百科全书旁边正好有一架摆平的高射炮，连续地射击打得你七窍生烟……燃烧坠落的飞机会在地毯上引起熊熊大火，撞在墙上也一样，那里燃烧的是墙纸。这里不再是你所熟悉的家室，它已经变成施了魔法的小人国战场，到处都布满了危险。

说到家室，共有十二个房间，组成了游戏的十二个场景。你将依次征服厨房、盥洗室、阁楼、花园、车库、游泳池以及好几个卧室。有的任务是简单的空中突袭，有的是惊险迭出的空中混战，有防守，也有进攻，甚至还有间谍任务，例如让你去偷几架飞机。游戏还提供了场景编辑器，可以让你自己设计房间，摆上可以被摧毁的物品：如花瓶啦、座钟啦等等。另外游戏的多人连线作战也很出色，十分过瘾。

《玩具战机》与传统的飞行模拟游戏大相径庭，那些铁杆的飞行迷们或许会觉得它过于怪异，但对于大多数普通玩家来说，这是个充满乐趣的游戏，不需要你花费太多的精力去学习飞机的操作。这款游戏很快就要上市了。

主题太空站

Startopia

山东 卑组长

市场经济的法则同样可以运用在太空。人类征服宇宙的最终目的是什么呢？是为了教会那些外星人爱我们人类吗？说穿了，人类是为了寻找更广阔的生存空间。曾经开发过《都市喧嚣》的Mucky Foot现在完全改变了方向，开始仿造过去的模拟类游戏——《主题公园》和《模拟城市》。这或许是因为开发组成员中有不少人曾经参与过那两款游戏的制作，搞这种题材可谓得心应手，轻车熟路。更重要的是他们有了一种新的思路，打算在游戏中掺和一点《文明》的调料，搞出一个全新的东西。

这款游戏就是《主题太空站》（Startopia）。它这当然不是什么“过家家”式的游戏，它的竞争十分激烈，你依然可以和你的太空邻居做买卖或者做交易，但你的最终目标是控制整个空间站，所以必须花费更多的精力来开发新技术，取得整体优势。有时你还不得不做一些暗中破坏，例如在对方的食品中下毒（这也太恶毒了），或者在他们的仓库放老鼠，使他们的粮食储备下降。除了这些方法，你仍然可以派出神通广大的间谍和肌肉发达的兵士向对方施加压力。当然喽，这些家伙的报酬需要你拿支票来支付。而且



你也不要太得意，宇宙中还有一些其它种族正在做和你一样的事，他们的特工正混在你的城中，做出来的事准能让你暴跳如雷。如果你的神经承受不了竞争压力，你也可以选择和平的方式来玩这款游戏，在这个模式下你们不是你死我活的对手，而是相互合作的伙伴，这就和某些模拟游戏差不多了。

游戏的诡异性和复杂性令人啧啧称奇，它依旧保持了主题公园那种轻松幽默风格，然而其内涵却比得上一个小型化的《文明》。前面说啦，这正是开发者力求达到的目标。太空是一个展现想象力极好的空间，创作者可以模拟地球上所有可能遇到的种种情况，在漫长的种族繁衍过程中与其它种族展开竞争，简化或者补充《文明》的内容，使游戏的感受更个人化。当然，这次你要对付的不是什么地球上的联军，而是一大群闻所未闻的太空异种。

游戏的Bio Deck引擎很有特色，它使得那严酷的外星世界可以变得和地球大自然环境一样惬意。由你来主管的那些外星种族和我们人类一样，有着他们自己的需求。换句话说，他们也有脑袋、有身体、还有一个我们不大懂得的灵魂。如果能够让他们保持幸福状态，你的太空站便显示出一派欣欣向荣的景观。这个引擎的作用当然不仅限于此，它还可以让你搞一些农作物，拿来卖或者留着自己享用。例如你可以种植一些特殊种类的树木，经过你的科学家的研究，它们可能会为你提供一些食品或者药物，你也许会在这陌生的星球上找到一些植物或者动物，然后试着饲养或者种植它们。



游戏的环境是3D的，机制估计是策略回合制。玩家完全是自由的，凡是肉眼可以望见的星球你都可以前去探索。你可以派科学家去寻找新的生命和种族，也可以派一个特别小分队把太空搞得天翻地覆，目的当然是不让你的对手利用这些资源。看看游戏的插图，你便能想象出游戏有多么复杂，不过它不会像《文明》那样把玩家搞得焦头烂额，在操作上它具有后来者的优势，有很多方案可供选择。

这款游戏由大名鼎鼎的Eidos发行，预计在今年11月7日上市。它所具有的种种新概念已经引起了媒体和玩家们越来越浓厚的兴趣，模拟游戏的拥趸者和“文明”迷们都不会错过它。

愿意再次与“可爱的”小鳄鱼一起共闯天涯的朋友们注意了，你们喜欢的小鳄鱼又将开始它新的历程了——由FOX INTERACTIVE制作的《超级克拉鳄Ⅱ》（Croc2）已经完成了！让我们看看，小鳄这次带来什么惊喜。



游戏的情节紧接着一代：话说小鳄经过重重劫难最终打败了邪恶的Dante，救出了Gobbo的首领Rufus并解放了所有的Gobbos们之后，Gobbo山谷恢复了往日的平静。但是一个突然出现的瓶子，搅乱了小鳄正常的生活——原来，在瓶子里装着一张纸条，上面有一个小鳄鱼的足印，并在一边注明发送瓶子的人正在找寻他们失踪多年的孩子。震惊之余，小鳄鱼将这一消息交给了首领Rufus。Rufus仔细阅读了消息，又经过深思熟虑，最后决定让小鳄去找寻自己的父母。于是，岛上所有的Gobbos立刻行动起来，为小鳄制造了一个大秋千，将小鳄鱼弹射到一个遥远的海岛上。而小鳄到达的海岛上同样居住有Gobbos，他们也许可以帮助小鳄，也许正等待着小鳄的帮助。接下来，小鳄将在玩家的帮助下开始自己的寻亲历险！

《超级克拉鳄Ⅱ》世界比一代大了许多，而游戏中的Gobbos还分成了4个部落——航海者部落（the Sailor Tribe），哥萨克部落（the Cossack Tribe），史前部落（the Prehistoric Tribe）和印喀部落（the Inca Tribe），每一部落在生活环境、村庄以及穿着上都有很大的不同。既然设置了不同的部落，自然是有其用意的。游戏与一代中一关接着一关的线性进行不同，在二代中玩家有了一些的自由度，能做到这一点是靠“部落”的帮忙：游戏中每一部落中都各包含5个普通关卡和两个总关卡，小鳄可以在每一个Gobbo部落的村庄接受任务。当小鳄完成了足够数量的任务之后，村庄中的兑换员（Swap Meet Pete）就可以带它继续进入下一个Gobbo部落（也可以把小鳄带回到曾去过的部落）。但是，如果玩家只是想简单的过关，那么他将可以有选择的完成任务，但因此他也将会错过很多隐藏的关卡噢！

在游戏中，小鳄丰富的动作了不仅可以完成许多高难度的任务，而且还会为玩家带来很多乐趣：小鳄可以自由地在有藤枝的墙壁上攀爬（有没有搞错——鳄鱼爬墙）；推箱子；捡地上的物品并投掷出去；进行特殊跳跃，如三级跳、弹跳、Gummi Savers弹跳；还有鳄鱼的本行——游泳……小鳄还可以在Gobbo的村庄里的商店中购买道具，如Gummi Savers Jumps、Heart Pots和Clockwork Gobbos等，这些玩意可以帮助小鳄在关卡中得到一些非常酷的物品。小鳄可以操纵很多交通工具，如矿车、雪球、热气球和滑翔机等等。总之，通过《超级克拉鳄Ⅱ》玩家将会获得最佳的动作体验。

对了，《超级克拉鳄Ⅱ》虽然是个单人游戏，但却可以多人一块玩，知道是为什么吗？原来游戏中增加了一个“有趣的”的选项——允许多名玩家共同控制小鳄。这一功能允许所有安装在计算机上的游戏控制器控制小鳄的部分（或所有动作）：玩家可以通过每一个独立的游戏控制器的协同游戏选项菜单来分别开启或者关闭“共同控制行动动作”、“共同控制攻击动作”、“共同控制跳跃动作”和“共同控制镜头切换”等6项功能。这样所有的玩家都可以参与到游戏中去，每人控制小鳄鱼施展特定的动作。如果大家合作愉快会发现游戏会变得简单，但大多数时候会使得争夺游戏控制权之战爆发（与美眉一块玩应该不会出这问题，与哥们就不一定喽！）。

小鳄在《超级克拉鳄Ⅱ》中不用再象一代那样到处解救“泪汪汪”的Gobbos了，可“换汤不换药”的是必须到处搜集关卡中隐藏的水晶。在每个普通关卡中都隐藏有100个普通水晶和5个彩色水晶。如果小鳄找到了50个普通水晶，可以恢复一点生命；如果找齐了，将恢复所有的生命点！而彩色水晶更是重要了，那可是引人隐藏关的必备道具：如果小鳄找到了一关中全部5块，将得到一座Golden Gobbo的雕像；当小鳄在一个部落拿到了所有的雕像并打败了Boss之后，将能够进入一个藏有锯形条（Jigsaw Piece）的隐藏关卡；当小鳄找到了4个部落的锯形条之后，将会展现“迷失的关卡”，至此玩家才算是真正玩完了《超级克拉鳄Ⅱ》。



全明星网球2000

ALL STAR TENNIS 2000

北京 志云

网球运动在欧美的历史由来已久，在我国则还属于刚刚起步的阶段，所以国际比赛成绩不理想情有可原，不过在世界发展日益趋于统一的今天，我们国内的玩家却能同世界各地的玩家一道，同时欣赏到模拟网球比赛的游戏。法国育碧公司曾在去年发行了《全明星网球'99》（ALL STAR TENNIS'99，简称AST'99），获得了国内外媒体和玩家广泛的赞赏。所谓"趁热打铁"，现今他们马上就要推出后继作品，即《全明星网球2000》（AST2000），不过制作小组却由原来的Smart Dog换成了Aqua Percific，玩家在游戏中所有的比赛场地里，都能看到这个招牌以及Ubi Soft的标志被当作广告牌放在周围，可见他们都是有商业头脑的。

游戏继承了前作的风格，玩家将一如既往地看到自己所熟悉的模拟网球游戏再次走近身边。不过游戏的片头动画仍然略显粗糙，整个画面效果则更为细腻一些，球员的体形不再有生硬之感，更重要的是动作更加灵活流畅，网球的运动轨迹也很容易辨明。至于场地周围数以万计的观众（实际上哪有那么多）从画面来看只可以"人头攒动"来形容，几个裁判以及场地边的工作人员比之球员刻画稍嫌不足。

游戏仍然保持了3种比赛方式，表演赛（ENHIBITION）只允许进行单人比赛，可以挑选场地；锦标赛（TOURNAMENT）和季节赛（SEASON）一样，玩家可以自由选择进行单人赛、双人赛或者混双比赛，不同的是，锦标赛可以选择赛场，并且分A、B组，每组8队，进行淘汰制，而季节赛只能跟着赛场走，并且玩家一开始就从1/4决赛打起，一直进行到决赛（如果你每场都胜利了的话），如果中途被淘汰，就进入下一个赛场的赛事。

AST2000的赛场跟前作比有了一些变动，数目上增加到了10个，同样分布在世界各地，其中，位于法、意、西班牙的是红土球场，英、俄、荷的是草地球场，而在美、瑞典、澳、德的场地都是硬地板。我们都知道，许多著名网球运动员对场地都是很挑剔的，不同的场地他们的发挥也不同，在游戏里这种情况同样存在，因为游戏中所有的队员资料都取自真实世界。《全明星网球2000》提供了男女运动员各16名，其中包括了一些世界顶尖好手，如女子球员Conchita Martinez（西）、Amilie Mauresmo（法），男子的Gustaro Kuerten（巴西）、Todd Martin（美）、Richard Krajicek（荷）和Lleyton Hewitt（澳）等，不过大家也发现还有更多的网球超一流好手没有列于其中，对网球迷来说，这不能不说是一大憾事。

玩过网球的朋友，或者像我这般无钱实践但是看过网球比赛的人，对该游戏的掌握肯定要快于"网球盲"们，单从对比赛规则、击球方法、胜负计算等等不算复杂但也不那么简单的问题的了解程度，就能决定你对该游戏的好恶。游戏中击球方法跟前作比也有了一些不同，去除了削球、抽球和截击空中球，增加了左右的转向球和猛力击打，另外还有保留的高球、上下旋球。由此看来，游戏的制作者们似乎要减少大家一扣即死的机会，把比赛更多地引向了通过灵活跑动和技巧来获取胜利。事实亦如此，在我尝试的这段时间里，有时我可以通过逼近网前，打出漂亮的削球，但是如果在网前呆的时间过长，对手也会通过后场吊球令你"吃瘪"。总之，每一盘，每一局，甚至每一个球的胜利都可以不同、也是来之不易的。

游戏给玩家可调节的空间还是很大的，你可以在"游戏设定"里决定胜利方式（1盘、3盘或5盘制），也可以调节比赛速度，以免新手在游戏里因为不熟悉，被对手弄个手忙脚乱。玩家同样可以选定非电脑参赛选手的数目，最多可以到8人，这样如果其中一些被淘汰，你还可以操控其他（她）的球员进入决赛。一台机子上最多也可以有4人同时操控进行双打，不过光用键盘是不够的了。

最令我称道的是AST2000的声音效果，所有音效，从解说员的说词、观众的呼声（也有嘘声）到球员的呼吸呐喊、球拍击打网球等等，均采自真实的声音样本，甚至不同材质的场地，网球在地上反弹的声音也不一样。这在游戏时给了我一个近乎完美的比赛氛围——如果手中真的有一个球拍的话。

这就是Ubi为新千年的网球运动发展所竭诚奉献的礼物——AST2000，大家切莫错过体验的机会！

在战火连连的游戏业又有一支新军杀到，这就是Brick House开发公司。他们选择的战场是MMORPG（大众多人在线角色扮演游戏），这是游戏帝国拓展疆土有望取得新突破的领域，也是目前争夺最激烈的区域之一。他们亮出的“好家伙”是《魔法灾变》（Cataclysm）。



游戏的故事是魔幻式的：一个仅存在世的魔法师使用最终魔法击中了纽约，将人类的文明社会打回到了魔法中世纪。世上大部分人口随着这次变故死去，剩下的人又像古代一样，开始钻研魔法和神秘现象。当玩家你最终出场时，这种现象已经持续了几个世纪。开发者的最初设想是，让这款游戏充满冒险的乐趣，这使得MMORPG玩家们很兴奋了一阵子。他们得知将玩到D&D（龙与地下城规则），阅读到“遗忘国度”或者是龙骑士的故事，并且能够在充满动感的游戏中亲自体验这一切。不过初期的体验很快就打破了他们的幻想，MMORPG本身的局限性使得刚才所说过的一切都变成了空话，玩家们钻进古代的地下城和钻进现代的地下通道也没有什么“天壤之别”的不同感受。当冒险的许诺烟消云散之后，玩家们戏谑地称这款游戏就像个巨型玩具，哄着几千个成人孩子连线玩它。例如D&D规则中就有一个DM（地下城主管：由他来运行和控制游戏，所以有托儿所阿姨或者是保姆之联想），游戏是否好玩主要看此公的想象力以及创造力，是让玩家们保持兴奋还是让他们哈欠连连主要取决于这个角色的人选。每一次重玩都因他的想象力而变成完全不同的新体验，在整个游戏过程中，他都要针对玩家的决定做出回应，保持游戏的即时性，调整人工智能。这么看来游戏还是蛮有趣的，而且开发者似乎也不能在游戏上市后就万事大吉甩手不管了，他们必须针对玩家的网上反应做出即时的修正，可以说这款游戏将与玩家们一起走向成熟。

无论如何，目前所看的只是游戏的雏形，它最终上市时会是什么样子还无从猜想。玩家们能猜得到的那些魔法世界角色和道具都将登场，另外还有少量新创造的内容，这一部分开发者会在将来宣布。如同《暗2》一样，某些顶级兵器和护具可在打败Boss级的敌人后得到。但《魔法灾变》并不会完全遵守这些基本规则，恰恰相反，它将展示大量打破常规的新特性。这或许才是它的秘密武器，有望将我们带回RPG难忘的“过去的好时光”。目前还打探不到具体是些什么内容。

至于“玩家规则限定”这次将全部取消，你可以自由发挥，不必担心GM（游戏主管）的警告。这将是个全开放的游戏世界，不是个教你如何循规蹈矩的学校，你可以依照自己的方式取得优势，没有凌驾于一切之上的干预力量（这不反了么？）。不过呢，城里的警卫还是要保护银行的，要想打劫你自己掂量着办吧。非常有趣的是，假如你受够了某个玩家，你可以在城里发布悬赏让别人把他灭掉。布告好像可以贴在市政厅附近，倒霉的是你必须“死”在那人的手下才能行使这项报复权利。对于新手来说，离城较远的地方是危险的，那里会有一些高级玩家专找新手的晦气。据说游戏会出现监狱，政府会捕捉那些“谋杀”新手的玩家。总之，欺负新手是一件很不体面的事。一群由高级玩家组成的执法者将维护游戏的法律，“罪犯”最终很难逍遥法外。

《魔法灾变》具有种种神秘的新特性，引起了玩家们的极大兴趣。它的上市日期仍遥遥无期，但愿那时我们能有更快更便宜的上网条件，与世界玩家一起领略它的妙处。

山东 启龙



鬼谷神兵

Fatherdale: Guardians of Asgard

山东 十里明川

如今市场上流行综合型游戏，也就是把玩家们喜爱的游戏种类揉在一起，做成一个。已经上市抢占市场的此类游戏销路甚佳，吸引了更多的游戏厂家步其后尘。Snowball公司也想做这样一款游戏，他们的配料是RPG（角色扮演）、RTS（即时战略）、以及注重探索性的冒险游戏。这样一款游戏想必体积不会小，可玩性也可谓是“美味多汁”。

游戏的名称是《鬼谷神兵》（Fatherdale: Guardians of Asgard），取材于11世纪北欧的神话传说。当时北欧的挪威神族正面临敌人的大举进犯，黑云压城，Asgard城的神族打算召唤瓦尔哈拉神殿的武士们助战。显然这不是一蹴而就的事，Asgard城只好先派出守护者到人间维持秩序，保护神物和古老的卷轴。作为守护者之一，你被派往北方一个隐蔽的去处：Fatherdale（家乡谷），几天后哪里就将成为命运之战的主战场。你前往目的地的经历犹如冒险，体验亦如角色扮演，未来的大战又是典型即时战略式的，这样的游戏你玩过么？

游戏中现身的各类角色共有150种之多，他们性格各异，相貌也各不相同。如同现实中的交往一样，你会依照他们的行为和相貌来辨识他们，决不会混淆。反过来说，在你了解了几个NPC之后，你还是无法预测下一个NPC会是个什么人物。尤其是在你为游戏中的角色加入“声誉值”之后，他们对你的反应真可谓五花八门——羡慕、妒忌、崇拜……什么样的人都有。正如在我们的生活中一样，你不能获得每一个人的友谊，你必须依照价值观选择朋友。

与NPC同样丰富的，是游戏中那些能送给你意外之喜的宝物，大约有7、8百种之多。它们之所以能够给你惊喜，是因为它们能够用来装备你的各类角色，增添他们的法力，或者是增加他们的战斗力。你一方面使你的角色不断升级，最好能一剑砍翻一个巨人，另一方面则留意为他们找一件顺手的武器。分配的原则是：把沉重的拐杖分给内力雄厚的老角色，对于新招募来的角色，就让他们拿轻便的弩兵器吧。所有的兵器在设计上都参照了历史资料，似模似样，让你感受一下那些放在历史博物馆里的古董拿在手里是什么感觉。你时不时会发现一两件超级宝物，那是为你的领袖人物准备的。所有的角色都和RPG一样有“力量”、“智力”、“敏捷度”、“承受力”、“体格”以及“士气值”，携带6种可使用的武器，另外还具备4种作战技巧，如“领导”和“侦察”能力。

以上所说的都和游戏的内核结合得天衣无缝，这不是一件简单的事，因为游戏的内核是“即时战略”的。战斗机制参考了中世纪的剑术，强调“一招致命”，落空的招法不仅会招来致命的反击，还会使你心情大坏，招致士气值和持久力下降，从而使得你的动作显得呆滞缓慢起来。战斗系统还有一些有趣的地方，例如地形的设计体现了真实的视野和听力范围。这是什么意思呢？这就是说你可以利用丛林设下伏兵，借助房屋等建筑物的掩护接近敌人，给敌手以突然打击。面对不同的打击，敌人会有不同的反应，尽管他们在列阵作战时显得十分勇敢，但在遭到意外袭击时却会惊慌失措，乱作一团。这就使得以少胜多成为了可能，这是以往大多数即时战略游戏所欠缺的。

漫长的神秘大峡谷，奇异的冒险经历，纷至沓来的遭遇战，令人上瘾的角色升级……《鬼谷神兵》将为玩家提供前所未有的游戏体验。不知什么时候我们才能真正试一把，眼下这一天还遥遥无期呢。



英雄传说V 海之槛歌

北京 Raincy

说起日本的“FALCOM”公司，大家一定不会陌生。该公司出品的《伊苏国》系列和《英雄传说》系列游戏，在国内是耳熟能详。尤其是《英雄传说》系列，它的第三代《白发魔女》和第四代《朱红血》以其鲜明的人物形象、曲折动人的故事情节，赢得了不少玩家的一致好评。经过了几年的沉寂之后，该系列的最新作品《英雄传说V——海之槛歌》终于于1999年底推出了日文版，在这次的作品中“FALCOM”加入了不少新的创意，使这一系列的魅力再次得到了延伸，该作品在日本一经推出便得到了很好的评价。

这个世界位于《白发魔女》发生的大陆的南端，被称为“大蛇之脊背”的山脉南侧，叫作威尔特路那。在这个世界的古代，生存着拥有高度文明的“水底之民”，他们可以利用音乐的力量换取相应的效果，从而诞生了源于音乐的强大的共鸣魔法。然而出于一些不为人知的原因，在900年前，这个民族突然从历史上消失了，人们传说他们和共鸣魔法一起被封印在水底了！在故事发生前的50年，有一个伟大的作曲家雷欧涅，他在对水底之民的音乐和力量进行了彻底的探索后，终于完美再现了昔日的“幻之旋律”，创作出了“水底之旋律”。他把乐谱刻在24块共鸣石上，隐藏在世界的各个角落，并且施加了封印。只有通过能够与共鸣石起反应的一张魔法地图才能发现共鸣石的所在……

心中对未来充满漠然的少年弗特、活泼爽朗却面对怀有好感的弗特无法启齿的少女乌娜，以及阅历丰富、洞察人生而又言语不多的祖父马克贝因，过着平淡生活的三人出于机缘巧合，在居所附近的废墟发现了载有共鸣石位置的魔法地图后，便组成吟游乐团开始了他们的寻求之旅。整个游戏从序章开始共有9章，在漫长的旅途中他们会遇到许多极富个性的人物，有同是吟游艺人的夏欧和瑞秋，凭着自己高超的音乐技能赚取旅费，行走世界；也有寻找从小失散姐姐的流浪大提琴手阿尔特斯；还有掌握独特木偶操作计巧的在工厂工作的爱坦等等。这些人物的种种遭遇，引发了一个个曲折的故事，动人的情节，把游戏逐步的推向了高潮。

游戏中创新的“共鸣石”魔法系统颇有特色，共鸣石共有24块，每块上都有其独特的魔法。得到它后，把它装备在主角身上，主角就可以使用该共鸣石上所带的魔法了。

游戏的战斗系统是很特别的即时战斗。平时可以对角色作总体战斗风格的设定。在即时战斗时只要将鼠标移至要控制的角色，时间自动停止，这时就可以对战况进行部署、下战斗指令或治疗。部署完后将鼠标移开就可继续即时战斗。如果不想自己控制的话还可以开启自动战斗，这样AI就会自动下达最适当的指令，对战斗进行调控，游戏的AI还是不错的，当然对付关底头目时建议还是自己控制较好。战斗画面非常细致，人物的动作纤毫毕现。画面方面是典型的日式游戏风格，尽管看来有些难脱稚气，但图像的精致清新，给人很好的视觉享受。

音乐方面，既然是一个以音乐为主题的游戏，这方面当然是好得没话说了，游戏中充满着许多优美动听的乐曲，闲来拿游戏碟片当CD听也不错。而且音乐于情节的配合相当不错，起到了很好的烘托气氛的效果。

一部游戏能发展到第五代，就说明它已经有了生存的基础，如果玩家已经接触过《英雄传说》系列中的三代和四代的话，可以在《英雄传说V——海之槛歌》中对整个三部曲的历史背景会有更深的理解，而如果您是第一次接触《英雄传说》系列的话，相信您也会被该游戏的背景和人物深深打动！这是款非常出色的RPG游戏，它的出现仿佛又将人带到那个纯真的年代，相信各位玩家不会失望。



北京 Norris

9月初是杭州最炎热的季节，亦是一年中游戏的热卖季节之一。赶上秋季档的游戏和没赶上暑期档的游戏纷纷出炉，不论它们是在这热得要晕过去的时候带给我们一丝清凉，抑或再来个火上加油。下面就为大家带来几个近期非常Special的游戏。

前 夕

EVE

以目下的潮流来看，无疑A-RPG是单人RPG游戏的趋势。但是，我们可以看到，在网络上还有一股更强劲的潮流在推动着RPG的发展，那就是MMRPG（Massively Multiplayer RPG）大型网络RPG。事实上，早在数年前随着Ultima Online的风行，MMRPG已经为游戏发行商赚取了大量利润，而几年来，UO、Ever Quest和Ashron' s Call则瓜分了这片拥有数百万玩家的市场。显然，经过几年的发展，玩家已经不满足于在那种一成不变的中世纪背景下砍砍怪物升级、偶尔与人比试比试，而基本上无所事事的生活了。随着老一代游戏的暗淡，许多制作组都推出了新MMRPG游戏的开发计划，其中比较有号召力的，包括EverQuest的制作组Verant以及星战系列的传统制作组LucasArts最近宣布的一个以Star Wars为背景的大型网络游戏的开发计划，该计划将于2001年实现；Activision亦准备发行一部关于星际迷航记Star Trek的MMRPG游戏；WON.net也公布了以Ren Faire的世界设定为基础的名为Lord of the Rings的网络游戏开发意向。可以看到，上述几个计划大都涉及了两个方面：题材的转换，引入新的科幻背景而不局限于原来的剑与魔法；传统畅销题材的介入，例如电影《星球大战》Star Wars、电视剧集《星际迷航》Star Trek及其它小说等。相信这些新鲜血液的注入，将大大激活目前比较缺乏创新的MMRPG游戏。而在这些新作品中，最近的一部就是EVE，当各位看到这篇文章时，它很可能已经上市了。



《前夕》（EVE）严格的说，应该是属于MMRPG Stategy游戏。一个类似Free Space的模式，设定在太空的背景下，寒冷、无情的虚空，充满了燃烧的气体和吞噬着行星的虚无。作为一个毫无经验的游戏制作组，Crowd Control Productions选择这个题材真是非常冒险。它融合了太空模拟、策略和RPG等要素，但就根本上说，仍然是MMRPG。好吧，是预热你的离子炮的时候了，EVE将带你前往一次空前庞大的太空冒险中去。

EVE的世界，是距今约2万年的未来。人类建立了通过虫洞进行空间跳跃的节点，称为EVE。在一些人移民到虫洞另一边的次元之后，EVE爆炸了，使得这些人无法回到地球。在随后的恐慌中，更多的殖民地被摧毁，技术与知识同时丢失了。数千年来，这些殖民者努力奋斗，终于恢复了他们所失去的一切。然而现在的问题是，所有的殖民地都发展成了不同的派别和种族。

这就是玩家接触到的EVE的世界。EVE为玩家提供了5种不同的人类种族，他们都有各自的属性。最开始的时候，你将获得一艘具有星际跳跃能力的小型飞船。现在，你可以进行贸易，采矿来为你自己积累财富。你可以花钱去买新的武器和零件，或者干脆买条新船。当然，你总是可以花钱去购买技术装备来提升自己的技术。技术装备将花费一点时间让你学会你所选择的新技术。较高级的技术要求较多的金钱和时间。同时，通过系统移植（Cyber-Implants）也可以提高技术和属性。

玩家最终的目标是利用手中的技术和金钱来建立大型殖民地和公司企业。例如有人可能想开家太空垃圾收集公司，当玩家取得更多的技术和获取更多的利润时，他可以雇佣其他玩家来为他工作。当受雇者学到更多的技术后，他们就可以开办自己的垃圾收集公司而把原来的老板踢到一边去。



EVE中死亡的概念将有些不同。你可能经常失去你的飞船，但当飞船爆炸的时候，内部的一个小型救生仓会弹射出来将你送到安全地带。你的飞船和财产都可以投保，但是违法装置和货物则不能。假如有人试图毁掉你的救生仓，那么法律上的后果将非常可怕。假如你有足够的钞票，那么你可以给自己做个克隆的身体以避免死亡，而这个替身所继承

的你的能力则视你克隆时付的钱而决定。

Crowd Control Productions正在努力保护新手，并使他们能够从游戏社区中获得相应的帮助。这个世界被划分为许多的区域，每个区域都具有自己的安全性。假如玩家愿意，他可以一生都留在高安全性的区域。而更多的冒险家则喜欢前往一切自由的深度空间中去。同时，每个玩家都具有一个量化的安全指标。假如一个玩家决定要杀死另一名无罪的玩家，那么他的安全等级将下降，因而更难以进入高安全区域。

游戏引擎理论上能够支持超过10万人同时存在于游戏世界中。这个世界也同样是可以由制作组来更改而增加新的时间或新的区域。当然，玩家需要使用3D加速卡来享受EVE的所有精彩画面，其引擎的效果是惊人的。同时，EVE还通过有计划地分配服务器来降低玩家的Lag。作弊行为也将被彻底禁止和解决，至少相信制作组能够妥善解决这些问题。

看来，Crowd Control Productions已经成功地将太空模拟与RPG两种游戏类别的特点结合在一起了。EVE大概将从Ever Quest新的任务版中拉走一部分玩家。假如EVE期望能够在MMRPG游戏界占有一席之地，它现在的问题就是如何让模拟游戏的特点与RPG游戏的成分毫无痕迹地结合起来，否则一切将是一片混乱。作为一个全新背景和理念的MMRPG，我们将密切关注它的发展动向。

博德之门Ⅱ
Baldur’s Gate 2

倘若说1998年是即时策略游戏年，1999年是模拟战术游戏年，那么我认为2000年大概也无愧于RPG游戏年的称号吧。从年初的异域镇魂曲，5月的



吸血鬼之避世救赎，6月底的《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo 2）和《冰风谷》（Icewind Dale），7月的Deus Ex也可以算是1/3个RPG吧。一部接一部的大作，让玩家目不暇接。而在这波RPG的复兴狂潮中，一个无法忽视亦无法忘记的名字，当然是Black Isle了。

自99年初（或者说98年底）制作了Baldur’s Gate之后，Black Isle应用Bio Ware的Infinity引擎之功力已经堪称炉火纯青了。今年初的Planescape：Torment更在原有的图形品质基础上，在剧情方面更上一层楼，一举夺得无数媒体的年度最佳RPG及最佳剧情的Editors’ Choice。今年暑期的新作Icewind Dale尽管在质量和宣传力度上不及前两部大作，也同样凭借着实力和广泛的玩家支持，紧随Torment之后在短短几周内攀升到global 100的前10位。Black Isle以AD&D设定和Infinity引擎为基础的游戏群之风光，堪称一时无双。

然而成功的背后，Black Isle也很清楚这个系列隐藏的弱点：古旧的Infinity引擎已经无法得到更进一步的提高，也无法承受今后游戏制作的要求了。所以从Planescape：Torment开始，Black Isle就尝试着在引擎上进行一系列的改良，在Icewind Dale中据说也采用了不少新一代引擎的技术。很明显，这一切的努力都是为了一部新的大作——《博德之门Ⅱ》而准备的。

改进是一直在进行中的。Torment中的许多魔法效果都是重新制作过的，而Icewind Dale则试图加快游戏节奏，这些成功的范例都将延续到《博德之门Ⅱ》中去。从目前得到的Screen Shots来看，《博德之门Ⅱ》将出现一些非常大型的生物，包括巨大的甲虫，目测尺寸达到了《冰风谷》中巨人的1.5倍左右。记得《博德之门》中似乎还未出现过超过人形尺寸的生物，而《冰风谷》则初步尝试了大尺寸单位的引入，当时主要的问题是出现这些生物时可能会影响游戏的速度，但经过对Infinity引擎的改良当然已经解决，更何况《博德之门Ⅱ》将使用的是新一代的Infinity 2引擎。相应的，游戏画面将从延续了3部作品的640×480扩大到800×600，但正如Salala所说，这种数值上的提高毫无意义，最后还是要看画面的主观效果来评定优劣。当然，有前面3部作品的品质为证，相信《博德之门Ⅱ》即使没有明显的提高，也不会太令玩家失望的。

新的《博德之门Ⅱ》的背景将发生在Amn，一座位于长剑海岸（Sword Coast）附近，原作中的Baldur’s Gate偏南方向的大城市，在Sword Coast附近，Amn是唯一能够与Baldur’s Gate抗衡的政治势力，前一代的Nashkel铁矿就属于Amn的管辖。游戏

中涉及的区域当然要比Baldur's Gate多了，据说从盘踞着海盗的小岛到神秘地下城到Amn及附近的城市到灵魂的居所到地狱……所有你想得到的地方都会在这里出现——这是游戏设计师Ben Smedstad说的，当然是否可信还得等9月14日游戏真正发售才能确定。

游戏中的人物角色将允许从以前的Baldur's Gate的存档中引入，也就是说你以前那些辛辛苦苦，练到8级的人物将回来从新开始一次新的旅程，老玩



家也许在这点上要比新手占点便宜了。假如新建人物仍从第一级开始而从一代引入的人物可以延续原来的等级的话，那么整个游戏的难度将如何平衡呢？这点目前还不清楚，但是可以肯定的是，《博德之门Ⅱ》并非第一个允许从前代引入人物的RPG。早在80年代末SSI出版的最初4部AD&DRPG时也就是今天老玩家们仍津津乐道的《池光魅影》（Pool of Radiance）、《苍天之枷的诅咒》（Curse of the Azure Bonds）、《银刃的秘密》（Secret of the Silver Blades）以及《黑暗之池》（Pools of Darkness），玩家人物就可以从最初开始一直使用到系列的结束。这种人物传递进入后续作品的做法，可以保证整个系列的一贯性和广阔的范围（因为在后几部游戏中，玩家就不必费心去学习那些Magic Missile什么的初级魔法，也不必为了对付几个Goblins想破头了），使人物可以达到纸上游戏玩家所无法奢望的吓人的高等级。超高的等级和超强力的人物一向是玩家所追求的，不是吗？说到人物等级，当年在《博德之门》中对人物的8级别封顶还确实惹恼了不少人，毕竟8级别的战士或Paladin实在没什么太大作为。而《博德之门Ⅱ》则将这个界限提高到了20级，这与《冰风谷》是相同的。因为根据AD&D的规则，20级是一般人物的最高级别，再升上去理论上不论是经验值或平衡性考虑都是不合适的。当然，超过20级也有一些特殊的升级计算方法，相应的升级获得的好处大大降低了，所以20级可以说是应该够用了，玩过《冰风谷》的玩家一定对杀到关底时人物之强大有所印象吧。

自多年前的《暗黑破坏神》将Action因素引入RPG游戏后，今年的《吸血鬼》、《杀出重围》等更是强调了RPG的动作成分，看来A-RPG的确是今后RPG发展的潮流。但是即使在这种趋势面前，《博德之门Ⅱ》似乎仍要坚持传统的“纯粹”角色扮演模式，这点比较令人费解。在《冰风谷》，Black Isle就已经试图加快游戏的节奏，但《冰风谷》所强调的动作因素在《博德之门Ⅱ》中消失了，甚至，《博德之门Ⅱ》中与怪物战斗部分的地位比起已经非常忽略战斗的《博德之门》还要低，这不禁令我怀疑《博德之门Ⅱ》是否有向AVG发展的倾向。特别是Black Isle还宣布游戏的任务成分要大大加强，许多任务将变得困难和麻烦。这意味着更多的对话和选项，那些英文水平比较抱歉的玩家看来要恶补一下了。

另外还有些令传统纸上游戏圈内玩家兴奋不已而其他玩家比较茫然的消息。首先是《博德之门Ⅱ》的职业部分将有所增补，当然，原来使用的设定就不甚完整。魔法将从原来的最高4级（在当时最高的8级下也就只能用这么点魔法了）提升到Wizard系9级，Priest系7级，许多强力魔法将纷纷登场，包括更多更广泛的召唤术、广域的Cloudkill，也许还会有Tear from the Heavens或Ice and Fire。另外，魔法师专属的Familiar也将出现，这是一种类似跟班的怪物，它们通过召唤术召唤出来，具有自己的角色属性和能力，平时可以放在背包中，需要的时候可以帮助魔法师作战，协助侦察等等。魔法师甚至可以与它们交谈以征询意见。当然，Familiar的能力能够模拟到什么程度，目前Black Isle内部尚有争论，毕竟由电脑担任DM的角色也很难判断可容许的范围。

综合我们所获得的资料，以《博德之门Ⅱ》的游戏背景、制作实力、玩家支持度和整个游戏界的潮流，若要成为一部优秀的RPG，显然是没有问题的。但要成为一部像前一代那样令我们眼睛一亮，使玩家疯狂地爱上它，名留游戏史的经典作品，至少还得做到以下3点：一，超越自Torment所确定下的剧情最高水准；二，在本系列传统中具有令人难忘的突破（例如改善战斗中砍人的快感，原谅我如此直接的表述）；第三，图形上的明显突破。

神土——虚妄之剑

Divinity: the Sword of Lies

在看过经典系列的新作预告后，我们再来关注一下一些比较没有名气的制作组在忙些什么。Larian Studios是一个比利时的制作组，在此之前，我承认我从未听说过关于这个制作组的一切，但当我得到《神土——虚妄之剑》的消息时，的确相当震惊。我想，这个游戏将会为今后的RPG带来一些全新的东西。



游戏的画面采用的是目前比较流行的手绘风格，但在某些部分仍保留有瓦片图的成分。图像看上去与大多数RPG没什么不同应该说，但相比于the Forgotten Realms背景的游戏画面，要更具有一些阴郁的色彩。现今的顶尖RPG游戏的画面基本上就是如此，难分伯仲。魔法效果等等也就是看得过去吧，反正一切以真实为目标，“炫”还是要服从于真实的，而缺乏压迫感也是正常的。

故事从大魔法师Zandalor的助手，也就是主角出发调查一起领主遇刺事件开始。制作组目前对游戏的剧情严守秘密，因为据说这个游戏的乐趣就在于自己去发掘剧情，所以制作组的负责人Swen Vincke也仅仅透露了这么一句话。



游戏一开始有4个人物可以选择，然后是一个训练教程。Divinity的新特性从这里开始体现出来了。在这个新手教程中，一位死亡骑士将指引你通过所有的测试，一方面是使玩家熟悉游戏操作等各方面内容，另外，游戏还会根据玩家在这部分的表现来决定玩家的属性值，甚至是玩家适合的职业！这个设定让我想起了《铁血联盟Ⅱ》里的心理测试，但这么彻底而具有决定性的新手教程，从前也确实没见过。难以想象，每个不同玩家，甚至相同玩家所进行的不同游戏中的人物会有多少种不同的个性。

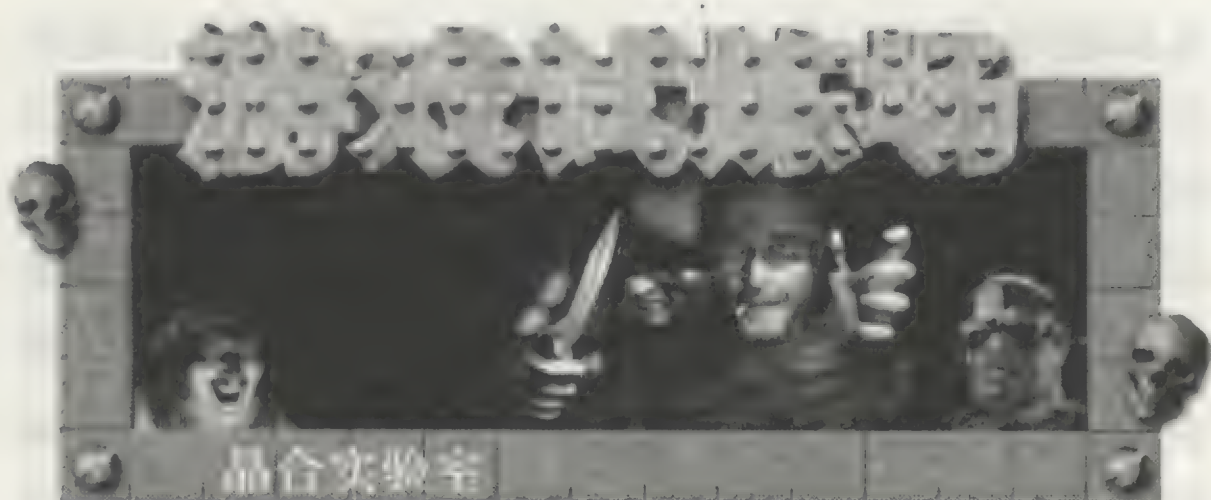
游戏过程中，人物将拥有一个类似于Diablo 2里出现过的那种技能树。在Divinity中，技能树共有3部分，包括了战士、魔法师和Survivor3种职业的技能。每种职业又具有4种技能发展方向，每种又具有8种具体的能力，每种能力分5级……总之就是非常之多。而不同职业间的技能并不是不可以交叉修练，而修炼其他职业的技能要比本职业的困难得多而已。技能的修练需要消耗经验值，这点有些类似于最近相当火爆的《万王之王》，但并非是在取得经验值后再分配，而是必须预先设定想要修练的技能，等积累到足够经验值时即可提升技能等级。同时，游戏中还存在一些特殊的物品，比如记载着某个魔法的上古卷轴，这能够使玩家角色相应的技能提升一级，当然，这种好东西也是非常罕见的。

战士与魔法师的技能发展比较传统，就是分别的武器与盔甲的技能和各种系统的魔法技能。而相比之下，Survivor的技能要有趣得多，它包括盗贼技能、求生技能、学识和机会的掌握。这些能力能够教会你如何在乱世中独自立身，同时也显示出游戏的多样性：玩家将不仅仅可以通过打打杀杀来完成任务，更可以通过一些比较温和和睿智的手段来进行游戏，并同样可以获得经验进而完成整个游戏。关于这点，以前有很多RPG游戏都试图做过，但真正能够令人满意的寥寥无几。而Divinity的表现如何则只有等正式发行后才能作出评判了。

广泛的互动性的实现，意味着更开放性的剧情发展。制作组目前非常热衷于非线性情节的制作，包括了大量的支线任务以及大量的经验值。这些任务对于完成游戏都是可有可无的，但对于构造一个好游戏，以及让玩家在这个世界中获得最大的快乐则是非常重要的。仅以Larian Studios所宣布出来的这两点特点，我们就完全有理由对Divinity抱有相当的期待了。

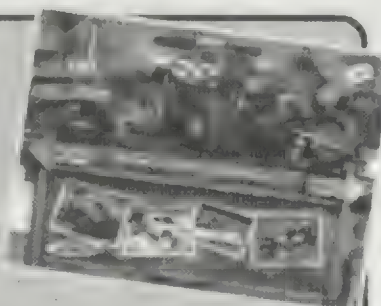
当然，在目前的技术条件下，能够达到多高的互动性和开放性，我们暂时无法做出评估，一切只有等得到可玩版本后才能预测。至于Divinity的上市日期，恐怕要令各位失望了。Larian Studios现在连发行商都还没有确定呢！没办法，只有耐心等待咯。

也许是个人喜好的原因，我一直都特别关注RPG游戏的发展动向。今次带来的3部不同风格的RPG，相信具有能使玩家们激动不已的品质。优秀的游戏，总是让我们眼红，可是最重要的问题是，千万不要跳票……



3D实感遥控车

3D Ultra Radio Control Racers Deluxe



游戏类型：竞速
制作：Sierra
发行：Sierra
系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WIN9×

小时候（大约80年代吧）最想拥有的玩具就要算是遥控汽车了，只要无形的信号就能让车子随意动起来。说起来，玩过的这么多赛车游戏实际上也象是在遥控一样，但当笔者尝试这款《3D实感遥控车》时，感觉有些怪，大概是因为以往赛车游戏都致力于将玩家融入车内，而《3D实感遥控车》却把玩家置身事外。

《3D实感遥控车》不再追求强烈的速度感和真实的临场感，而是那种“童趣”。游戏场景就是一个大沙盘，遥控玩具车在各式各样的跑道上颠簸驰骋，你不会感到真正车赛中的那种碰撞，因为车子给人的感觉很轻，有时你会忍不住想上手帮忙呢。为了增加游戏乐趣，《3D实感遥控车》也加进了射击的因素，就是在跑道上放置武器，赛车“吃”过后就能使用，不过在这种游戏风格下，似乎有些格格不入。



《3D实感遥控车》虽属相对另类，但终究还是传统赛车的模式，相信玩家对它的耐心不会超过对儿时的怀念吧。

Vampire The Masquerade 吸血鬼——化妆舞会

Vampire: The Masquerade



游戏类型：角色扮演
制作：Activision
发行：Activision
系统配置要求：奔腾Ⅱ300、64MB内存、WIN9×

尽管在传统上，吸血鬼是邪恶的东西，但他那不为人知的秘密和来自黑暗的强大力量使其浑身充满了魅力，吸引人们在恐惧和兴奋中去寻找他，吸血鬼还是反派角色吗？当然不是，至少在《吸血鬼——化妆舞会》不是。

吸血鬼本身已注定不能脱离阴暗，所以《吸血鬼——化妆舞会》的主人公就象一个背对光明的天使，在明暗间徘徊，这种欲罢不能的感情始终贯穿游戏。《吸血鬼——化妆舞会》拥有史诗般宏大的故事背景，从布拉格到维也纳，从伦敦到纽约，纵贯800多年历史，令人深切理解到“吸血鬼”是个古老的话题，同时，也隐隐感到“不死”的悲哀。主人公身为吸血鬼家族的英雄，为了一个简单的使命，作了800年之久的斗争。

作为A－RPG，《吸血鬼——化妆舞会》有着传统形式的一切，不过在此基础上也作了一定的创新，代价就是“弱智”的AI和蹩脚的操作。当你惊叹与游戏精美的画面时，可能会发现自己被卡在墙角动弹不得了。不过，《吸血鬼——化妆舞会》的多人模式是很成功的（当然，在我们提供的DEMO中无法体会），不过，在多人模式中玩家恐怕很难体会游戏特有的内涵，最终只是杀声震天罢了。由于太多的创意和太明显的不足，《吸血鬼——化妆舞会》成为颇具争议的游戏，但它的大家风范始终毋庸置疑。



寻找食物是动物的本能……

人类是在寻找食物的过程中渐渐进化成人的……

古代中国是世界上对饮食贡献最大的国家之一……

中国传统文化的许多要素都浓缩在饮食文化中……

文化饮食与饮食文化，吃的享受与享受着吃

不论对什么事物，但凡体验一多，便能之乎者也地说出点道道来。再若肯接着钻研一番，不留神也许会把自己培养成为一个专家。如果这道理站得住，那么我们每个人都有机会成为专家，而且是同一行当的专家，这行





北京 叮当

就是“吃道”。人人每天都离不开饮食，但是有意思的是，最后绝大多数人都没有成为此道的专家；辛辛苦苦吃了一辈子，也未必能够对吃道说出个所以然来。自然，我离吃到一辈子还差着十万八千里，而且也没打算也不可能成为专家；不过，笨笨拙拙地说说还是可以的。

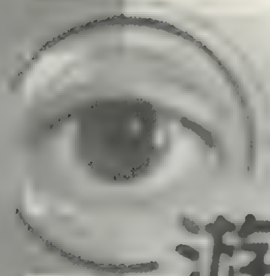
饮食是人类的本能需要，饮食也是窥视中国文化的一个极好的窗口。中国人好吃，中国文化的林林总总，在这个文化的窗口里，都显示得特别清晰。中国文明史，其实很大部分体现在这个看起来“浅薄”的具体饮食中。例如，中国的烹饪技术注入了美学和哲学的精神、色、形、味、香的有机配合构成其基本原则。《吕氏春秋》认为，烹饪的道理在于甜、酸、苦、辣、咸而不涩。要使饮食“适口”，即口感好，还要重视对食物性质和火候的认识。在水里游荡的鱼类腥味重，肉食动物臊气重，草食动物膻味重，对于这些食物，既要保持各独具的美味，又要减腥去臊除膻调整时徐时疾的火候，可以使调味入食，也有助于发挥出食物的本味。中国传统饮食文化的理论，在世界上独树一帜，饮食实践在这一理论的指导下越做越精，越做越美。

文化游戏与游戏文化，食品的诱惑与游戏的诱惑

游戏是一件娱乐产品，更是一件文化产品，例如说，玩多了日本游戏或欧美游戏多少有点忘记苦大仇深那是难免的，而且似乎现在讲究的是大同世界。且不论这个，欧美游戏中常常有丰富的文化底蕴和文化内涵，称为第九艺术也不嫌过分，不过我还是崇尚游戏突出娱乐产品的一个方面好，不肩负什么历史重任，也能够如音乐电影等更不招惹是非（想来不招惹总是难的，任何事物都要辩证着看嘛）。不过，如果发现游戏中出现了星星点点的文化毛皮，总是忍不住要发掘一下，尤其是中华文化，因为这就是我的情结。

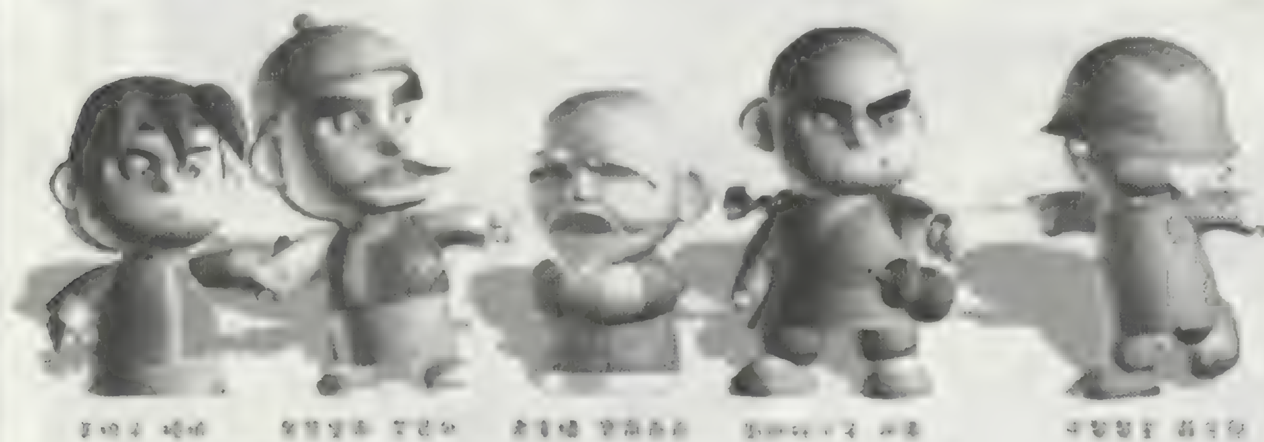
且不论那些明显的取自历史背景的游戏，现在连模拟经营游戏终于也肯依靠文化这棵大树了，真让我感到欣慰。就拿新近的《中华客栈》来说，论其游戏的程序水平，肯定是处于发展中游戏阶段，不能和光影效果出色的大牌游戏比较，不过它倒是有它小家碧玉的特色，就是较具中国风味，而且做的菜都是纯“中国美食”，既不是什么西餐，也不是什么涮锅，都是看着名字就让人食指大动的美食（一句话，我还是因为喜欢吃才喜欢这游戏）。

例如，在游戏中鲜汤类的菜肴中有一种菜是“佛跳墙”，就是福建首席名菜，闽南鱼汤，有一汤十变之说。一汤，其含义是选以一种原汤为主，配以各种质料之鲜，使各种主料与辅料之味互为融合，使一种原汤可以变成10种不同之味，使10种不同之味还能合



为一体。

我常常喜欢在吃饭前的闲暇里开一会儿中华客栈，不为别的，就是觉得看到佛跳墙、雪花金蟹、盐酥鸡翅、罗汉素斋之类的名字会觉得能够在这个炎热的夏天稍微那么多吃一点，以免因为工作过度或者游戏过度导致食欲下降从而营养不良。而自然的，那游戏中的卡通人物捧出的一个个不同的盘子和大碗也会让我更加感觉吃饭这件事情的重要性，如果还是如同以往饭店经营类游戏中的蚂蚁一般大小的人物和菜肴，也真是无趣了。



休闲的游戏与游戏的休闲

偶尔在游戏中埋头苦干之后，也希望可以玩一玩不劳而获的游戏，或者在游戏中不劳而获。于是乎，FPE等各种法宝纷纷祭出，埋头苦干的游戏突然就变得索然无味了。后来，干脆掺杂着来，各种类型一起上，就像吃饭一样，还是荤素搭配好。于是乎，开始玩一些明显休闲类的游戏，如《中华客栈》。并且，坚持认为休闲类游戏一定要够休闲，就是说千万不要让我一时兴起，又埋头苦干或者翻阅葵花宝典什么的，还好，《中华客栈》确实够休闲，饭店经营！比起以前的饭店经营游戏，《中华客栈》也必须研发各式菜单，聘雇如店小二，大厨，掌柜的等各式店员来招揽客人，并运用赚来的资金购买各式家具与装饰物，扩充装潢店面。游戏的最后目的也不外是击败其他客栈，成为皇帝、格格、普通老百姓都交口称赞的京城第一，甚至天下第一的名店。也许，这就是饭店经营类游戏的套路，但是也是它无法脱俗的一个部分，有人爱的就是这个！再者说了，没有这些，哪里还能够叫做饭店经营类游戏？不过还好，《中华客栈》程序虽小，但还是开发了一些新鲜的东西，例如融入了角色扮演成分。首先，游戏提供了3位角色供玩家选择扮演。虽然这些角色也就是家财万贯的精明老头、离家出走的秀色美女、厨艺高超的穷小子，还没有创新到外星人开店的地步，但每一个角色确实有不同的风格与特色，并拥有自己的故事与结局。而且，也因为有了多个角色，还可以邀好友或是家人一起在同一台机器上进行游戏，也还算是体贴低配置玩家的设计了。从而我不免想到，是不是办公室内挂在后台开客栈的人会多了起来呢？还是有很多办公室内的机器配置都很低啊！游戏的配置特别基于奔腾系列，莫非就是因为有这个方面的考虑？

其次，《中华客栈》创新的地方是加入了有剧情的RPG式成分。在《中华客栈》的经营生涯中，玩家会遇到各式各样的奇特客人：没钱吃饭的丐帮帮主苏乞儿，只有好心人才可以得到他的帮助；经常吃霸王餐的地痞流氓王二麻子，不给他饭吃立刻就打架滋事；要求你帮忙窝赃的江洋大盗扎木合，屁股后面总是跟着京城神捕燕北天，让你见钱眼开却又犹豫不决；喜欢收保护费的黑莲教美艳教主黑珍珠，一看你富得流油了就来勒令你加入黑社会；京城里面的千金格格小雀子，不好好的在宫内做公主，却偏好来客栈打杂体验生活；美丽动人的卖唱姑娘雪萍，原来是为了挣钱供哥哥念书（虽然是手足情深，也是重男轻女！），而他的哥哥居然在客栈免费吃了3次饭后就绝对可以金榜题名（高考的学生都来吃吧）……一些看似熟悉但是又不侵犯版权的可笑的名字，还有可笑的脸谱，让这个游戏顿然平添了几分乐趣。

总之，休闲的游戏就是休闲的游戏，有时候我常常会想什么样子的人会去玩休闲游戏。可转念一想，其实游戏的本意应该是休闲的，调节大脑放松的，而如今频繁地追求新品游戏，追求游戏的不断挑战性，似乎反倒失去了休闲的意味。为什么非得说要追赶别人的潮流，别人流行玩什么就玩什么呢？就和着装一样，百花齐放才美丽呀！至少，如果我一个月玩一个游戏，总比我3天玩一个游戏来得悠闲些，烦躁也少一些。也许，某种程度的自闭也是一种悠闲，我就是不去上网搜索最新的游戏动态，我就是偶尔看看杂志逛逛商店，随便拎一款游戏回去玩玩，这才是悠闲的生活吧。

总评 79

制作	宇洲资讯	类型	经营
发行	新天地	语言	简体中文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

听说过Stardock公司吗？在1998年他们曾经推出过著名的经营策略游戏《企业家》（Entrepreneur）。在《企业家》中，Stardock按照传统战略游戏的模式将商海中的你争我夺演变成为一场没有硝烟的战争，着重突出游戏的策略性，使得游戏极具魅力。当时在很多知名的游戏网站上，《企业家》受到的好评如潮。两年过去了，如今Stardock再次推出了《企业家》的续作，并且起了一个响当当的名字《商业大亨》（Business Tycoon）。



晶合实验室 奥杰

顾名思义，《商业大亨》也是一款经营策略游戏。游戏的最终目标就是要成为无人可比的超级商业大亨。为此，要在一个特定产业中不断发展壮大自己公司的实力，进而在商业活动中挤垮其他的竞争对手，把握住市场的命脉，使一切贸易活动尽在自己的掌握之中。游戏提供的特定产业有3种，分别是计算机产业、汽车产业和飞机产业。尽管不是很多，但是也会繁忙上一段时间，而且Stardock对游戏的后续支持是出了名的，他们会时不时地推出更新程序，为游戏增加更多的特定产业、商业地域以及改进游戏操作，因此在《商业大亨》中的创业拼搏是非常有趣味的。

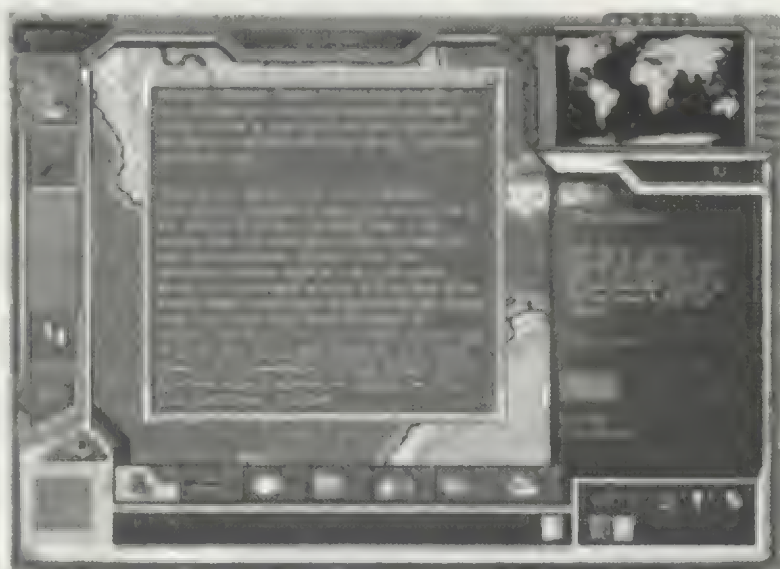
进入游戏之后，应该做的第一件事情是完成市场调研，有机会在新的地区打开市场，推销自己的产品。首先要了解新地区居民的需求状况以及素质状



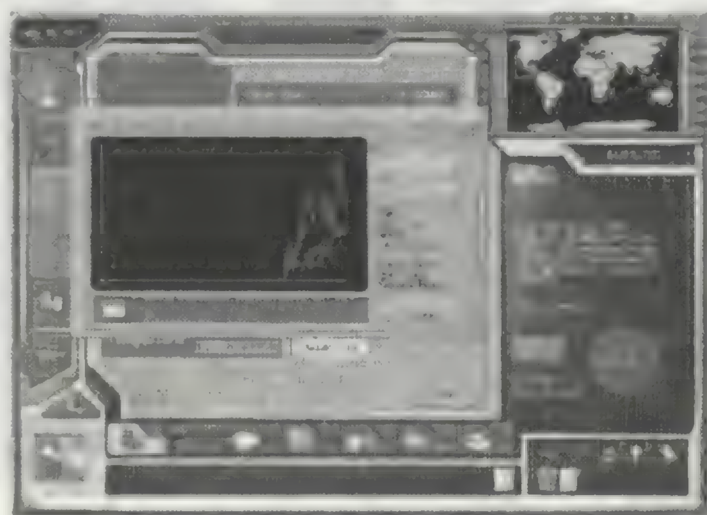
况。掌握某个地区居民的需求状况是游戏中一个重要环节，因为不同地区的居民对你的产品具有不同的要求。要根据他们各自不同的需求，推出相应的产品，以便扩展销售渠道。其次搞清楚新地区的富裕程度以及人们的娱乐方式与消费水平也是十分必要的，这直接影响着该地区对产品需求量的大小。最后，还要调查目标地区的工人在生产、销售及研究等方面的能力水平，看看是否有可能在这里建设生产基地。全面细致的市场调研之后，就可以做出正确的商业决策，在通向成功的道路上迈出坚实的一步。接下来要分派销售经理将自己的产品推销到指定地点以及周围的一些地区。可以将派出的销售经理看作是战略游戏中的“军队”，而他们的任务就是去开拓新的疆域。游戏开始的时候，玩家只有一个雇员。随着游戏的进行，财富的逐步积累，便会吸引越来越多的人愿意为你工作。不过只凭这些人耍嘴皮子去推销产品是不够的，有时候某个地区的居民对产品可能不感兴趣，或者由于产品定价过高而无人问津。因此，在这样的地区搞一些市场促销活动则是一个非常不错的主意。在促销活动中，无论是褒奖自己的产品，或是诋毁别人的产品，都将有所收获。

游戏之初，生产基地只有一个，就是商业总部，其实只包括一个制造产品的车间以及一个进行销售运作的狭小办公室。随着产品销路的增加，生产规模的扩展，要及时地升级生产基地，千万不要迟延。可以扩建生产工厂，创建组织促销活动的市场部，研究新技术和改良产品的技术部，营销产品的销售部，提高雇员士气的娱乐中心，提高雇员生产效率的培训中心，降低薪水开支的公司商店和进行统计分析及刺探竞争对手内部消息的智能大厦。看得出游戏设计者在各种建筑的升级方面颇费了一番心思，很多建筑的功能都是必不可少的，尤其是培训中心和公司商店，谁不愿意让自己的生产力提高，让自己的花费减少呢？当然只有一个生产基地是不够的，在资金雄厚的时候，可以考虑建设新的生产基地。不过，由于建设新的生产基地的花费过于巨大，因此必须慎重选择兴建的时间与地点。还记得先前提到过的地区调研吗？它对建设新的生产基地起着至关重要的作用。例如要建立一个侧重于研究新技术的生产基地，那么必须选择

工人研究水平高的地区，这样才能获得事半功倍的效果。另外，还要考虑该地区生活和娱乐方面的消费，尽可能地将基地的花费降至最低，同时让雇员的快乐程度升至最高。



游戏中有一项精心的设计，就是直接动作卡片（Direct Action Cards；缩写为DACs）的使用。如果玩过卡片游戏《魔法风云会》（Magic: The Gathering），当我提到“效果”这个词的时候，你会明白我指的是什么。假如在游戏中能够适时地使用DACs，也许会完全改变游戏的发展趋势，或是使公司从中获取好处，或是给对手造成麻烦。而所付出的代价将以资源的形式来表现，这些资源可以在自己所控制的一定地区内收集到。由此可见，DACs的设置可谓是新奇之举，确实增加了《商业大亨》的游戏特色。



说到游戏特色，《商业大亨》在某些方面较之前作《企业家》有了极大的改进，相信细心的玩家一定会注意到。首先是《企业家》中会轻易出现超级基地，也就是说某个地区的工人的各项属性值都非常高，在这里建设基地简直是如鱼得水，发展速度极为迅猛。如果在游戏初期找到超级基地，就如同在战略游戏中发现了原子弹，可以给对手造成致命的打击。如今在《商业大亨》中则很难出现这种情况，如果能够发现某个地区的工人属性值中有一两项较高的话，已经非常幸运了。这样一来，在决定建设基地的时候必须慎之又慎，一步一个脚印地发展产业，无法投机取巧。其次，在《企业家》中产品属性的等级通过条状图表来表示，这在某种程度上破坏了产品开发的连续性。因为当条状图表达到最高状态的时候，所得到的产品就是一个完美的产品，无法再进行改进。而《商业大亨》则使用字母升级系统（如A+、A-、B等）取代条状图表来表示产品等级。这样做的好处是无法真正生产出一种完美的产品，因为当其他人超过玩家的时候，其产品等级就会下降，所以才有机会进一步开发新产品。

开发研究新产品是整个商业运作中一个重要环节，你只有不断对产品进行更新换代，才能满足人们日益增长的物质文化需求。在《企业家》中，你可以通过Slide-Based（推拉滚动条）研究系统来调节你想要开发的特殊项目的数量，而在《商业大亨》中的研究系统是基于Industry-Dependant开发树模式，非常类似于《文明》等游戏中的技术树。例如，如果你想提高计算机产业中某个产品的性能，你可以选择研究新型的CPU（如386或486等）；如果你想在汽车行业中有所创新，你可以选择改进无线电的特性。当然这些都要取决于你的研究实力和开发水平，如果你在这方面达到一定的标准，你不但可以升级产品，还可以生产时间和减少成本，可谓是一劳永逸。

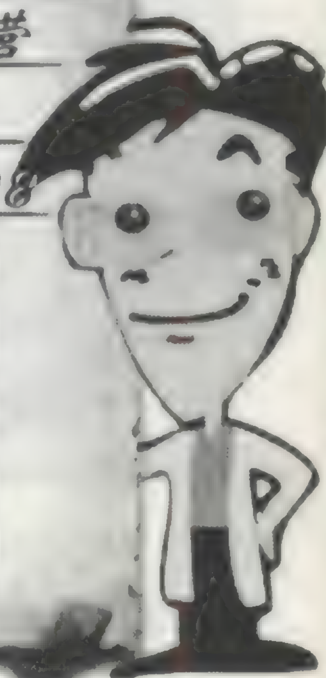
此外，《商业大亨》的图象比起《企业家》也有了明显的改进。在《企业家》中最令人抱怨的是640×480×256的过时图像，如今Stardock提高了《商业大亨》游戏画面的解析度，而且增加了游戏画面的颜色，使得图像品质有所提高。在音效方面，《商业大亨》完全改变了《企业家》中的音乐模式，听起来感觉还比较好，特别是播报信息的女郎声音非常甜美，加上她所提供的信息也非常重要，不会令你产生厌倦。《商业大亨》的多人连线模式是游戏中极为精彩的部分，通过Stardock提供的Stardock.net服务器，可以与世界各地的玩家交流游戏体验，讨论游戏策略，或是真刀实枪地进行一场商业竞争。尽管游戏中电脑对手的AI非常高，但是与真人进行较量的时候，会体验到更多的游戏乐趣。

《商业大亨》算得上是一款比较复杂的游戏，其界面操作复杂，游戏的内容和过程也复杂，因此玩起来需要足够的耐心。可是当掌握了游戏的技巧，完全投入其中之后，便会有一种欲罢不能的感觉。毕竟，《商业大亨》的创业历程是非常吸引人的。心动了吗？赶快去体验一下吧。

总评 84

制作	Stardock	类型	模拟经营
发行	Stardock	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



战神

WARLORDS BATTLECRY 战争狂啸

●晶合实验室 奥杰

相信大多数玩家都已经注意到现今的游戏，不管是属于哪种类型，都在快速地向3D化发展。无论是RPG、ACT、AVG亦或是RTS游戏都在努力营造一种3D氛围，用以表现真实的游戏世界。这完全是一种趋势，一股潮流，谁也不愿意在这方面落后于人。就拿RTS游戏来说，自从《横扫千军》首先以3D面目亮相之后，紧接着《战地2100》、《家园》及《地球2150》等游戏也纷纷展示风采，似乎2D化RTS游戏很快便要退出历史舞台。这不由使人回忆起熟悉的2D世界曾经带给自己的快乐时光，尽管它视角固定，界面简单，但是自己也是玩得废寝忘食，痛快淋漓，因此才会造成今日的怀旧情结。不过，在此2D RTS游戏的光辉即将消逝之际，SSG公司推出的《战神——战争狂啸》（Warlords：Battlecry）如同渡头落日一般，又使得2D RTS游戏在自己的心中留下一抹更加美好的回忆。

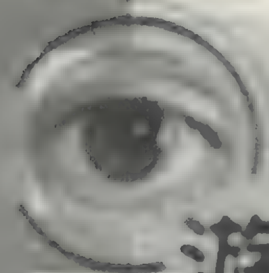




《战神——战争狂啸》的故事开始于一个遥远的神秘大陆，不知由于什么原因，在短短的几天时间里，突然冒出很多的不死生物和魔鬼在大陆上游荡。于是，身为英雄的你决定着手调查其中的缘由。在行动过程中，你发现了两颗从天而降的水晶，一颗代表正义，一颗代表邪恶，这预示着一场正邪之间的激烈较量即将开始。在完成了一些简单的任务之后，你会逐渐感觉到人和精灵之间剑拔弩张的情形。接下来你便要从两条任务路线中作出选择，一条是光明圣洁之路，你将继续完成拯救大陆的任务；另一条是黑暗复仇之路，你将变成邪恶的魔鬼妄图毁灭大陆。与前者相比，黑暗复仇之路的任务更加困难和复杂。

神奇大陆上居住着9个不同的种族，分别是人类（Humans）、野人（Barbarians）、矮人（Dwarves）、兽人（Orcs）、牛头怪（Minotaurs）、不死怪物（Undead）、高精灵（High Elf）、黑暗精灵（Dark Elf）和树精灵（Wood Elf）。他们分为原始种族、文明种族和魔法种族，同时又分为正义种族、邪恶种族和中立种族。具体情况如下：

	原始	文明	魔法
正义	野人	人类	高精灵
中立	牛头怪	矮人	树精灵
邪恶	兽人	不死怪物	黑暗精灵



9个种族之间的关系非常微妙，不同类别的种族结盟之后，会对本身产生一定的正面或负面影响。在部队方面，这些种族既有相似之处，也有不同的地方。相似之处在于某些种族拥有相同的部队，如黄蜂



（Wasp）是魔法种族的基本部队，而龙则是每个种族都能够得到的强大部队。至于不同的地方就是每个种族又都拥有自己的特殊部队，如牛头怪可以得到强悍无比的牛头王，高精灵可以得到月亮守卫，兽人得到巨人，而不死怪物得到吸血鬼等。同样，在建筑方面也是如此，除了有些基本设施每个种族都可以建造之外，他们还可以建造一些自己特有的建筑，例如只有矮人可以建造了望塔，只有人类可以建造马厩等。另外，在部队和建筑升级方面，9个种族之间存在着一种平衡性，即部队种类多样的种族升级空间较小，而部队种类少的种族拥有较多的升级选择。这样，就不会造成有的种族过于强大，而有的种族过于弱小。例如，牛头怪虽然只有两种部队，但是他们的部队可以不断升级，使得他们成为非常难对付的对手。

在游戏中，影响部队状态的因素很多。首先是特殊的战斗单位或魔法对部队所造成的心理影响，这也是《战神——战争狂啸》的一个主要特色。这些心理反应分别是混乱（Chaos）、害怕（Fear）、畏惧（Awe）、恐惧（Terror）、毒害（Poison）和疾病（Disease），每种反应都会以不同方式影响你的部队状态。例如，如果一只巨龙飞入你的阵营，它就会令一些部队感到恐惧，使得他们陷入四散



奔逃的状态15秒钟，这会给你的进攻或防守造成很多麻烦。其次，除了5种心理影响之外，还有天气和日夜的影响。下雨、晴天、黑夜、白天对于不同种族在战斗技巧方面都会造成一定的影响。比如人类在黑夜作战的时候战斗指数会-1，而不死生物在雨天或黑夜作战，战斗等级则会+1。这一点在排兵作战之前一定要考虑清楚。

英雄是游戏中最为显眼也是至关重要的角色，他们会跟随你贯穿整个游戏，中途不会死亡。在进行单人游戏模式的时候，你必须选择人类作为英雄，但是当你进行多人游戏模式的时候，你可以选择任何你所喜欢的种族英雄。确定了几个选项之后，给英雄起个名字，就可以带着英雄进入战场。当你的英雄提升了等级之后，你可以从战士、巫师、流氓和牧师4种职业中为你的英雄挑选一个适当的职业。这四种职业并不是对每个种族都逐一适合，因此英雄的4项主要属性值（力量、敏捷、智力、魅力）会根据所选职业的不同



而有所升降。当你的英雄积累了足够的经验，达到第3等级的时候，你将有机会为英雄选取特殊属性。这些特殊属性同样取决于英雄的种族和职业，可以提升英雄不同方面的状态。例如，如果你选择了巫师或牧师的特殊属性，你的魔法能力就会得到加强。之后，随着英雄等级的不断提升，你可以将固定的升级点数分配到英雄的任意属性上，创造出一个多样化的英雄。

在战斗中，英雄的优势表现在很多方面。首先，每个英雄都会依据自己的指挥等级产生一个或大或小的影响范围。在这个影响范围中，不

同种族的部队会根据英雄所属种族的不同受到正面或负面的影响。例如，人类英雄带领不死怪物的时候就会对部队产生负面影响，而率领人类部队的时候则可以提高他们的士气、速度、战斗力和心理抵抗等级。如果安排妥当，让英雄尽量靠近你的部队，这会对他们在战斗中的表现有很大帮助。当英雄达到较高等级的时候，他就会对整个部队产生影响，即便部队不在英雄的影响范围内。其次，英雄具有招降能力。如果你玩过《帝国时代Ⅱ》，你或许会对这种能力比较熟悉。基本上，英雄可以让自己影响范围之内的任何敌人建筑或部队转变

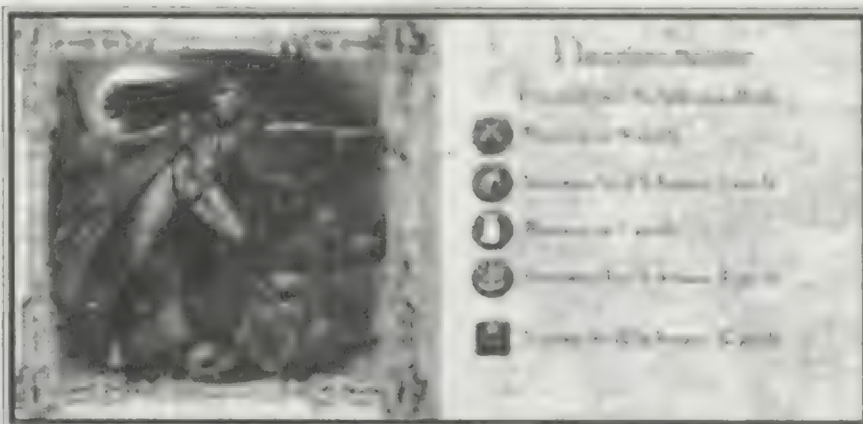




到自己一方。特别是战斗在进行的时候，如果防守方对冲入自己基地的英雄稍不留心，就会发现自己的一半基地已经在对方的控制之下了。虽然将军也具有这种能力，但是行动比较缓慢，而且不如英雄影响的范围大。英雄最后的一项特殊能力是扩充随行人员。每次战斗结束，你都会得到一个新兵列表，上面的新兵会自动变成英雄的随行人员。你可以选择所喜欢的任意新兵，将他们归为自己的随行人员。吸纳随行人员的数量取决于英雄的等级，这些随行人员将绝对忠于自己的首领。如果让他们不断参加战斗，他们就会连续获得经验值。

《战神——战争狂啸》的AI设计得并不是很出色，但是新奇之处在于可以对部队进行5种行为设置，使他们在战斗中避免出现怪异行为或直接跑入敌人的陷阱。这5种行为设置分别是懦弱（Cowardly）、守护（Guardian）、防御（Defensive）、进攻（Aggressive）和狂暴（Rampant），可以使部队见到敌人就逃，或不顾一切地冲过整个战场，攻击遭遇的任何敌人。5种行为设置对部队的影响范围非常大，可以说各有妙处，是游戏本身又一个独具特色的设计。游戏的图像方面虽然并不是游戏吸引人的地方，但是高解析度的图形设计可以使屏幕上的每样东西都被看得非常清楚，而且也有一些精彩的艺术画面。游戏的音效也算不上游戏的出众之处，不过当听到战场上的风声和脚步声的时候，想来游戏设计师考虑得还算周到。

总的来说，如果你是一个RTS游戏迷，而且对于《魔兽争霸Ⅲ》非常好奇和渴望，那么《战神——战争狂啸》就是一个非常好的选择。开发这个游戏的SSG的家伙们适时地借助Blizzard对RPS（角色扮演+即时战略）的宣传，在《魔兽争霸Ⅲ》之前推出了《战神——战争狂啸》可谓是借风驶舵。不过纵观游戏，也可以看出游戏设计人员确实倾注了大量的心血，使《战神——战争狂啸》既秉承了战神系列的一贯风格，又在转向即时战略方面有所突破。在游戏中玩家不但可以进行精彩多样的单人任务，也可以在具有不同选项的多人模式中向其他玩家发出挑战。先前曾提到如今的2D化RTS正在趋于没落，如果说它还值得一瞥的话，那么《战神——战争狂啸》就是这一瞥之下的一朵奇葩。



总评 85

制作	SSG/Mattel	类型	即时战略
发行	Red Orb	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



毒蛇正在胸膛游走着
想着过去的辉煌和荣耀
而今已不复 已不复
不愿被俘虏 埃及永远的王后
望着上天 向先王们忏悔和哭诉
啊！疼痛不已的胸膛
但不如被俘虏的羞耻更疼痛
宁愿让毒蛇占尽了便宜
也不让仇人

埃及艳后

Cleopatra: Pharaoh Expansion

游侠创作室 ALI

在我
生前羞辱
远方一片白茫茫
死亡引导着死亡归向先王
无助的双眸 痛楚的嘴角微张
这都比不上被俘虏的羞辱呀！
美丽的王后 死得多凄美
连天神都不免落下一滴同情的泪
Cleopatra 埃及永远的王后

埃及艳后Cleopatra是埃及历史上的第一女性，她有着美丽的容貌和充满了传奇色彩的一生，一直是众多文人墨客乐于采用的最佳历史题材。还记得那部荣获了多项奥斯卡大奖，由伊莉莎白·泰勒（Elizabeth Taylor）主演的《埃及艳后》的影片，让我们领略了这位传奇女性的一生。如今她又登上了游戏的舞台，作为《法老王》的资料片，在游戏玩家的面前再现了她的另一面。

在去年上市的《法老王》，是著名的模拟建筑类游戏的擅长者Impressions公司继销售业绩非常卓著的《恺撒大帝》（Caesar）之后，又一部非常成功的模拟建筑类游戏，深得模拟建筑游戏FANS的欢迎。游戏不但在经典的模拟建筑类型上表现得非常出色，而同时又在游戏中加入了很多战争策略的因素。因此，《法老王》成了Impressions公司有史以来卖得最好的游戏。一个这么成功的游戏，当然也不会被Impressions公司的上家，游戏发行大公司Sierra放过的。因此，从今年的年初开始，开发小组就已经着手准备推出《法老王》的资料片。然而，有关这个资料片的消息开发小组却闭口不谈，一直拖到了资料片准备上市的前夕，我们才知道了资料片的主题竟然是埃及历史上的第一女性Cleopatra的传奇。

Cleopatra，号称埃及艳后，貌美如花却心狠手辣。她曾经引诱恺撒大帝，并为这个奇男子生了一个儿子。然后，她又引诱已婚的马克安东尼，却不幸被恺撒大帝发现奸情。而Cleopatra竟然不害怕恺撒大帝的威名，与他展开了一场大战。最后，在位于古希腊西北方的阿克提姆岬（Actium）一役大败后，她和马克安东尼双双自杀，也有传说Cleopatra是被毒蛇咬死的。本文最开始的那段史诗就是记录了她战败后自杀的情节。

按照以前游戏界的常规来说，大多数的任务扩充包都是简单地加些选项和任务，目的只是为了使原作更丰富一些。但是《埃及艳后》的开发商Impressions公司却没有采取这种简单的方法，他们在每一个细节上都进行了仔细的加工，从游戏的主题定位到各种细



微的设计，都经过仔细的推敲和改良。Impressions的宗旨就是：《埃及艳后》应该是一款崭新的游戏，比之前作《法老王》更加复杂和生动，当然这是建立在不打破原作平衡感基础上的。

在游戏的故事背景上，作为模拟建筑加策略类型游戏《法老王》的资料片，《埃及艳后》当然不可能完全是以Cleopatra一生的传奇故事为主的，游戏只是借用了她的大名，而是再现了Cleopatra的鼎盛时期古埃及的风貌，风土人情，建筑风格等等。作为游戏玩家，我们只是扮演埃及艳后这个角色来参与国家建设，战争策略，外交方式等等，而这仅仅是游戏的4大战役中的一个而已，我们还将领略著名的其他几位女性法老王如哈谢普苏（Hatshepsut），拉姆西斯二世（Ramesses Ⅱ）的妻子妮菲塔丽（Nefertari）的风采，虽然她们不是和埃及艳后一样有名，但关于她们的传说却也相当精彩，这些我们都可以在游戏中领略一二。



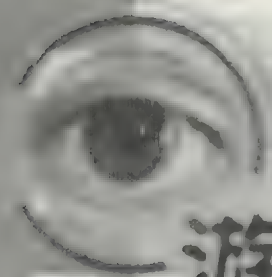
就如同《法老王》成功借用了《恺撒大帝》系列的引擎一样，《埃及艳后》也延续了前一代作品的引擎并加以改进，但是老实说，这种改进似乎谁也看不出来，也许只有开发小组才知道他们到底在哪些地方作出了改变，或者是那些已经非常熟悉《法老王》的玩家在深入游戏之后，才能体会到这个新的引擎在哪里出现了变化。当然，用开发小组的话说：新的引擎将支持更大容量的地图，更长时间的发展，更十六位化的色阶等等，不过到底好不好还是需要玩家来检验的。在笔者对于游戏的试玩经历中，也确实没有感受到游戏引擎上的变化，而感受最深的还是游戏整体战役结构上的变化。

其实在《法老王》中，就已经有了3大战役、近40个小关卡这样庞大的游戏结构，也许很多的玩家还没有完全地把所有《法老王》的地图都打完呢。这种巨大战役结构的设计也是这一系列游戏的一大特征了，而这次，《埃及艳后》却是更胜一筹，游戏中将有崭新的4大战役，15个新的任务关卡，近百张小型地图，还不包括游戏附带的地图编辑器将提供无限的地图供玩家联机作战。在这些新的战役中，将出现如亚利山德拉大图书馆，亚利山德拉灯塔等等仅在传说中才能见到的古代奇迹。因此，对《法老王》的老玩家来说，这个新的资料片将给他们一个崭新的世界，而对于那些不熟悉《法老王》的新玩家来说，直接去玩资料片，可能要比以前的《法老王》更加精彩，或许你会因此而爱上这一类游戏的。

而战役的增加却绝对不是《埃及艳后》的最大优点，如果只有战役上的简单累加，那么这种资料片可能就落入平庸了，而这可不是Impressions的作风。在《埃及艳后》中，任务是在同一主题上进行变化的。玩家首先必须建立一些基础的设施以确保居民食物、水和奢侈品的供给。其中食物最为重要，它的提供主要靠钓鱼、狩猎、种田，然后还要在市场上对食物进行分配。当然了，玩家还要建造制作陶器、亚麻布、纸草、啤酒、和其它重要工具的作坊，这些原材料同样是建设中必不可少的。而当现成的原材料、工具或粮食都没有时，玩家还必须从其它国家进口，在进口时你要注意的是进口的成本，而选择最便宜的进口国。这些复杂的工作在《法老王》中可是没有这么详细的，而在《埃及艳后》中，这些以前没有注意到的小节都被完美化了。



当你完成一个任务时就达到特定的级别，比如从繁荣时期发展到城镇，或者是所有的财产都达到了高品质。这样你就可以发展到下一个时期，在王国时期，你的国家将受到尊重；在文明时期，你的居民可



以建造一些代表文明时期的建筑；而到了最高的等级时，你将可以建设一些全新的奇迹般建筑。整个游戏的4场战役几乎是场场精彩：第一场战役需要在悬崖绝壁上建造一流的坟墓，当战争升级后，你要保证坟墓的安全，使其不被强盗破坏；第二场战役是与入侵的敌人进行战斗；第三场是与罗马帝国二世争夺统治权；最后一场即第四场则是著名的Cleopatra与恺撒大帝的大战。



《埃及艳后》的难度设计感觉要远远高于《法老王》，不过却还是循序渐进的。比如在第一场战役中基本上是与一些战斗水平限于初级的敌人作战，如果你能在战斗中保证需要使这场邻族的战斗停止的话，你便胜利了。这一关的难度比较低，大约和《法老王》结束时的水平差不多。但是在接下去的战役中，难度的升级变得很快，几乎所有真正军事上的敌人都比《法老王》中的凶恶多了，而且你还需要完成一些苦难的任务，有些任务甚至还有时限，这给那些喜欢在建造基础设施时慢慢经营的玩家带来了一些困难。这种高难度的设计在某种意义上使玩家感到有点灰心，但是却打破了以前只是经营城市建设的单调格局。

在游戏中，我们还看到了一些可喜的变化。比如说你的敌人更多了，包括那些曾经是盟友的腓尼基人，还有势不两立的敌人罗马人，他们不仅在战争时对你有威胁，在和平时期，他们同样会派出间谍来扰乱你的城市的正常次序。你要应付的也不只是新的敌人，还有新的自然灾害，比如说蝗虫和冰雹将成为你秋收时节最主要的威胁，弄不好你一年的收成就没有了。当然，新的建筑和人物的出现是必然的，除了上面说到的一些新的奇迹之外，还有散沫花农场等很另类的建筑，人物中新增加了画家、灯匠和造墓工匠等等具有特殊能力的建设者，还有新的作战部队。在产业中，增加了所谓的第二产业，包括了制灯和涂料制作，它的最高级别就是坟墓。要制造第一流的坟墓你需要涂料装饰墙面，用灯照亮洞穴使技工得以工作。最让人高兴的是，现在我们在上一关中创造的财富终于可以带到下一关去了，不过这时候下一关的难度将大大增加。而当我们建设某个奇迹的时候，也不会再象前一代作品一样要耗费很多时间了，只要你城市的守护神高兴，他会让你在一天之内拥有一个奇迹。不过，这个城市守护神的新设计可不只是给你帮助的，他有时候也很麻烦，如果他不高兴了，将屠杀你的居民，在尼罗河兴风作浪，或者摧毁你的建筑，所以要小心地爱护你的城市守护神。

然后我们再来看看这个资料片中最好的设计，这就是战役编辑器。这不只是一个简单的地图编辑器，它还支持你编辑出一个崭新的战役。在这个编辑器中，包括了新的工具（油漆工具和照明工具）、新的建筑材料、新的建筑类型（你甚至可以编辑出一个动物园来）。而同时，它又是很简单易学、容易上手的，这为游戏的联机模式创造了很大的乐趣。

不过，我们对于这个资料片最大的不满可能还是因为它只是一个资料片，游戏的大体结构几乎完全没有变化，只是简单的重复。虽然资料片有了新的战役、新的故事、小的细节改进，但它仍然只是一个资料片，因此它的价值就让我们觉得不是很高了。不过也许游戏的名字改为《法老王Ⅱ》的话，听起来会更舒服点，至少它在游戏的改进程度上要远远高于其他很多自称是二代、三代的游戏，要不埃及艳后这么好的题材就这样被浪费了实在是可惜。

总评 87

制作	Impressions	类型	模拟经营
发行	Sierra	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

编者的话： 品味一个新游戏就像是品味一瓶老酒，或色香而味醇、或色淡而味清、或只是难以下咽的劣酒，纵有时间的沉淀，也无法将它返还甘美。品味Sierra公司的《地球帝国》（EMPIRE EARTH），就好像品味杜康老酒，一恍惚间，历史就从喉头滑落，化作满齿生香，更留下无穷余味。

北京 志云： 微软的《帝国时代》成绩有目共睹，它的首席设计师Rick Goodman，以及他所领导的Stainless Steel Studios再次成就了《地球帝国》。同样是即时战略类型，《地球帝国》仿佛是RTS版的《文明》，因为50万年的人类历史就这样被浓缩在了一个游戏中，同时放在里面的，还有由玩家掀起的一场又一场永不停息的战争。

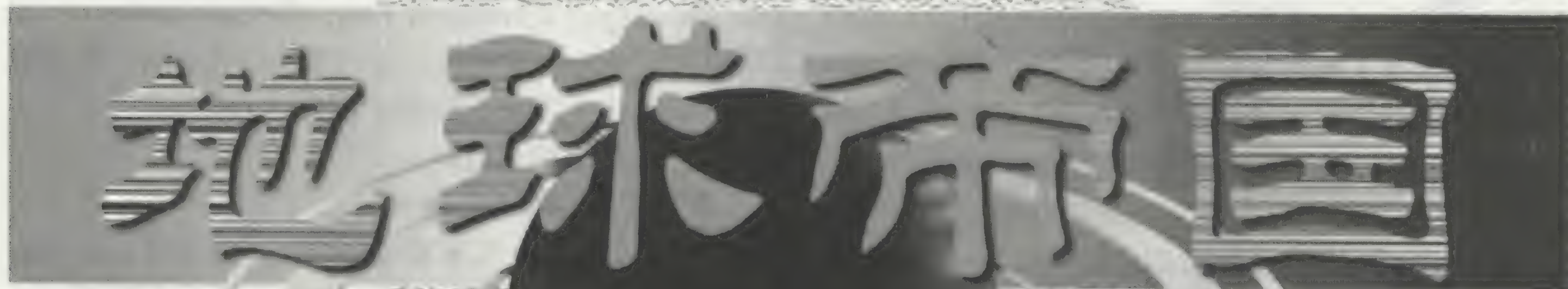
漫长的历史被分为12个时期，包含了《帝国时代》中远古的石器时代到未来的毫微时代，玩家可以选择现成的国家从任一时期开始游戏，也可以从游戏所提供的多达100多项的选择里组建起自己的文明模式。这种完全自由度的建国，为玩家提供了丰富多彩的对战方式，你可以根据对手文明中的弱点重新设计自己的文明，然后在游戏时一击必胜。更不用说游戏所提供的战役和地图编辑器，以及随机地图生成器，可以预见的是，此游戏将会长盛不衰，直到游戏革命的到来。

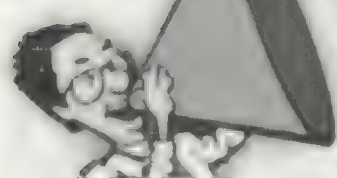
历史被浓缩，各个时期不但兵种和武器不同，就是所用的资源也要发生变化。从弓箭手到洲际弹道导弹，从大棒到激光，从竹筏到核潜艇，从木材生火到可利用的核能，中间玩家经历的不只是时代的更迭，更有历史的沉思。

游戏中各个文明均包含了多达200多种兵种单位，其中不乏一些特殊兵种，比如可以召唤飓风、地震、火山爆发或者瘟疫来打击对手的先知，比如可以额外提高部队属性的历史英雄（这些都是历史上确有其名的名人或英雄）……加上世界奇迹的保留，宗教的引入，游戏胜利的方式越来越多，也更加无法预测。

游戏还有庞大的科技研发系统，为了保持游戏平衡，玩家只能集中向一个方面研究；整个游戏操作界面力求简洁而利于操控；3D场景赋予玩家更多的视觉享受和战术运用……优点太多太多，在此无法详述。

我怀着赞美的语调来陈述这个游戏，只是再也不敢怀着太大的期望来等待着它，以免到时带给我的惊喜不够，就像“大菠萝2”那样。





晶合实验室 奥杰： 《地球帝国》是Stainless Steel Studios 开发制作，Sierra Studios代理发行的一款即时战略游戏。与同类游戏相比，它的出众之处在于将《文明》和《帝国时代》两款游戏的精华巧妙地融合在一起，成为时间跨度最大的历史模拟即时战略游戏。《地球帝国》将整个人类历史分成12个阶段：旧石器时代、新时期时代、青铜器时代、铁器时代、黑暗时代、中世纪时代、文艺复兴时代、帝国时代、工业时代、原子能时代、信息时代以及亚微米时代，展示了人类从开始使用陶器一直到公元2400年之间的文明发展历程。在游戏中，你可以感受到挥舞大刀长矛和操纵生化机器人时候的不同心情。

《地球帝国》中有150多种部队，每种部队都有独特的战斗能力，而且有的部队还可以通过升级提高10种不同的属性。在游戏中你既可以挑选特定的文明种族，如埃及、波斯、希腊和德意志等，也可以自行创建一个具有100多种不同属性的文明。这些属性的影响将涉及到方方面面，从农民如何获取食物到怎样加速发明创

造，再到如何使骑兵在战斗中充分发挥优势。此外，游戏中还会出现很多历史上的出名人物，如恺撒、伊丽莎白女王、拿破仑和丘吉尔等，而且这些人会对你的文明带来意想不到的影响。例如伊丽莎白女王会帮助你对付西班牙的无敌舰队；丘吉尔可以在二战时期的提高生产总量；而“猫王”艾尔维斯·普莱斯利则可以提高后方人民的士气。

游戏的单人任务分为单关战役和剧情战役两种模式。在剧情模式方面主要有3个大型战役，每个战役包含十几个剧情任务。这些剧情任务都是以真实的历史事件为基础，如古迦太基人的战争、拿破仑征服欧洲大陆、以及第一次世界大战和第二次世界大战都会出现在游戏中。在多人游戏方面，《地球帝国》与《帝国时代Ⅱ》完全相同，你可以与其他玩家通过网络进行殊死搏斗。

北京 释天：自从《帝国时代Ⅱ》把即时战略与文明发展结合以后，这种游戏模式已经开始成为一种时尚（自然是指该来游戏开发的越来越多了）。超越《帝国时代Ⅱ》则成为这类游戏的共同目标——只不过到目前为止笔者尚未见着“胜于蓝”者。但是，社会在发展、游戏在进步，相信《帝国时代Ⅱ》“只手遮天”的局面肯定不会长久。从正在开发的游戏来看，由《帝国时代Ⅱ》的首席设计师Rick Goodman指导的《地球帝国》很有可能成为其中“新霸主”。

不少玩家在玩《帝国时代Ⅱ》系列时都会为其复杂而又精确的科技树而发出由衷的赞叹，但也因为其短促的发展历程而叹息——为什么不象《文明》那样涵盖整个人类历史呢？《地球帝国》最引以自豪的就是它将展现人类50万年的文明史，而且与之相应的是更为复杂精确的科技发展——玩家可以任凭自己的喜好（雄才大略）在群雄并立的世界中建设自己独一无二的文明模式。

与一般的即时战略游戏类似，《地球帝国》中决定玩家所发展的文明是否符合时代最主就是看玩家能否流传下来，所以战斗、征服成了游戏最主要的特征。200多种分属于不同的文明、不同时代的作战单位，将会带给玩家无穷的乐趣；而且各种文明之间的平衡性相当好。只要科技足够发达，玩家将可以掌握整个陆地、海洋和天空：有30多种飞机，如喷火、F-15、阿帕奇武装直升机、B-2轰炸机；竹筏、航空母舰、核潜艇……作战单位如时下流行的即时战略游戏一样可以被升级，使用不同的装备可以增加作战单位某些特殊的属性，这使得玩家可创建自己独有的兵种。

虽然《地球帝国》最主要是强调征服，但是玩家还是可以通过其他方法获取胜利的。喜欢经济发展、外交活动、文明建设的游戏迷们将发现在这个游戏中会发现他们能获得所期望的乐趣，因为这些活动对游戏同样具有战略上的重要意义：灵活机动的外交政策可以剥削敌人的资源，削弱敌人的军事力量；如果创立一个吸引人的宗教，敌对势力的人民将会要求皈依——这样将会发展自己而削弱敌人；建设一个文明奇迹也是获胜的方法之一，这些建筑也会给建设它的人们带来额外的好处……多种胜利方式的设定允许玩家利用最有适合自己的方式迂回击败对手，为《地球帝国》增加了更多的可玩性。

《地球帝国》还具有一个强劲的引擎（支持绝大多数的3D效果），可以为每个时代带去栩栩如生的3D风貌和单位、实时的四季及夜昼的变化、作战单位立体的活动（如船缓缓下沉，飞机进行俯冲、回旋等等）。此外，游戏战役编辑器、随机地图生成器使得这个游戏几乎拥有无穷的乐趣。这些为其成为“新霸主”提供了更大可能。

编者的话：可以看得出，《地球帝国》明显是在与《帝国时代Ⅱ》系列唱对台戏。毕竟这款游戏是曾经制作《帝国时代Ⅱ》的首席设计师Rick Goodman的精心之作，无论在背景设定，还是游戏特性方面，同《帝国时代Ⅱ》相比都有过之而无不及。不过，如今Microsoft又推出了《帝国时代Ⅱ》的资料片《帝国时代Ⅱ——征服者》，双方之间难免要有一番激烈较量。看来谁胜谁负，只有让你去判断了。

总评 88

制作	Sierra	类型	即时战略
发行	Stainless Steel Studios	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



可爱小猫咪

异宫实验室 叮当

字符在屏幕上闪动，我的心意，似乎也在屏幕上闪动。

“你想不想真的养一只小猫呀？”突然，在网络另一边和我对谈的朋友柴特朗突然问道。

“当然了，我听说在东城有一个好大的猫市哦，等我一有时间，就去抱回一只小猫！”我满怀信心地说。

“那……其实呀，我家的母猫今天刚刚生了好几只小猫耶！你要的话我送给你一只……”那边的柴特朗敲出了一个大大的笑脸。



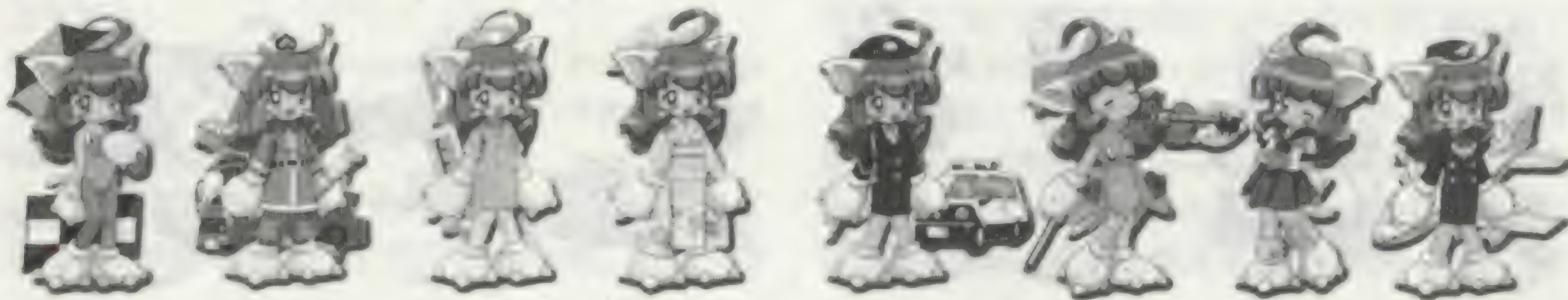
“真的？太好了！你真的肯送给我呀？不是开玩笑？哇！我好高兴呀！”我这边简直要欢呼起来了，连忙在网络上献花端茶让座，作揖道谢哈腰，还激动地做出了个从来不用的拥抱和亲吻的动作来表达自己的兴奋之情。

“当然是真的了！”柴特朗也被我的欢乐情绪感染了，一时间不仅笑脸不断，而且字符也似乎丰富、激动起来。“我的工作就是和猫有关的呢，家里面许多猫都是我从工作

一、好想要一只小猫咪

> 一直好想要一只小猫咪，
> 能够，
> 有洁白柔顺的毛，
> 有温柔婉转的叫声；
> 能够，
> 让我轻轻地捧她在手心，
> 拥她在胸怀；
> 能够，
> 看着她快乐地吃东西，
> 看着她调皮地玩耍，
> 看着她娇滴滴地耍赖；
> 能够，
> 在天热的时候一起躺在草坪上晒太阳，
> 在天冷的时候一起挤在被窝里嘻嘻哈哈；
> 能够，
> 在快乐的时候亲她的小鼻子，
> 在流泪的时候让她的小舌头，
> 把我的伤心一滴滴吸走……
> 就是，
> 好想要一只小猫咪啊！
> 不因为什么理由，
> 只是，
> 因为想要。

于是，那一天，在网上的聊天室，我选择了kitty的图标进入，自然而然地和人家谈起了我的梦想——一只小猫。在我灵活的手指下，



场合得来的哦！等到小猫满月可以离开妈妈，我会给你送过去的。如果你对于照顾猫咪有什么不知道的地方，我也很愿意提供帮助哦！”

“嗯！”



夜深了，网络的绿灯早已停止闪烁。躺在床上，拉开窗帘，看着窗外的夜空，似乎每一颗星星都是小猫咪明亮的眼睛。朦胧中，一只可爱的小猫咪跳跃着向我跑来……

焦急地期待了一个多月，那个午后，在我无聊地玩着电脑游戏的时候，家中的门铃突然响了。我懒洋洋地打开大门，眼睛却一下子瞪大了起来！原来，原来是柴特朗！和，和一只小猫！柴特朗提了一只小小的篮子给我，里面乖乖的睡着一只棕色毛发的小猫咪。好可爱哟！

小猫轻轻地张开了水汪汪的大眼睛，对着我轻轻“喵”了一声。

柴特朗抬起头来，笑着说：“这种猫很乖，也很好养，你只要照顾她9个月，她就会长成一只美丽的成猫了。”我轻轻摸着小猫的头，有一点欣喜，也有一点紧张，“9个月嘛，没有问题，我一定会好好爱护她的，不过，这只猫叫什么名字呢？”

“是你的小猫了呀，当然要你给她起名字了！”

“她是一只可爱的小母猫哦，那……就叫Fancia好了。Fancia，以后呀，我们就要一起生活了，希望你喜欢这个新家呀！”

“喵~~” Fancia甜甜地笑了。

二、准备养一只小猫咪

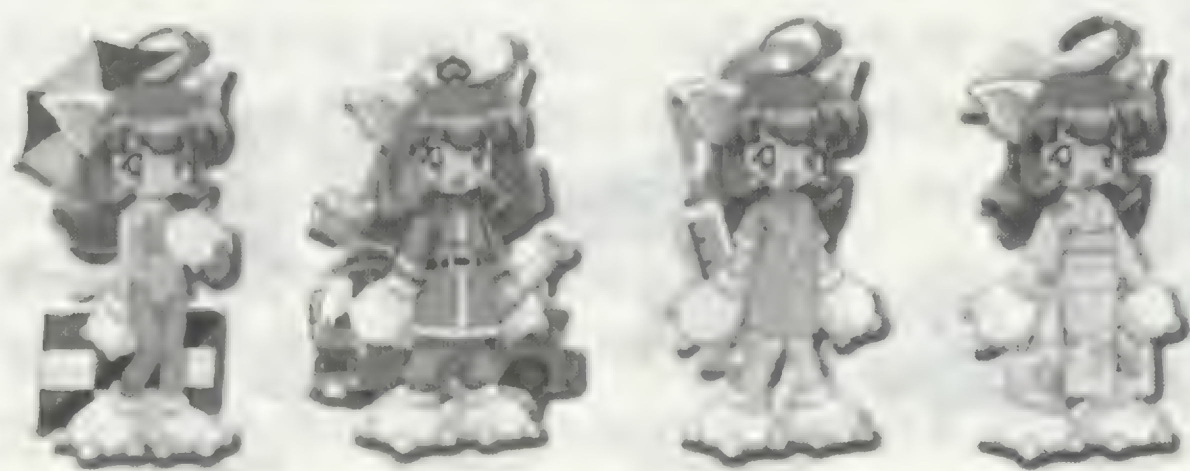
虽然小猫的名字我取的是Fancia，其实你也可以取其他名字呀。在《可爱小猫咪》游戏开始之前，你必须要决定四件事情。第一件事情就是小猫的名字，第二件事情是玩家你自己的名字，第三件事情就是玩家你的性别，第四件事情就是小猫的叫声。

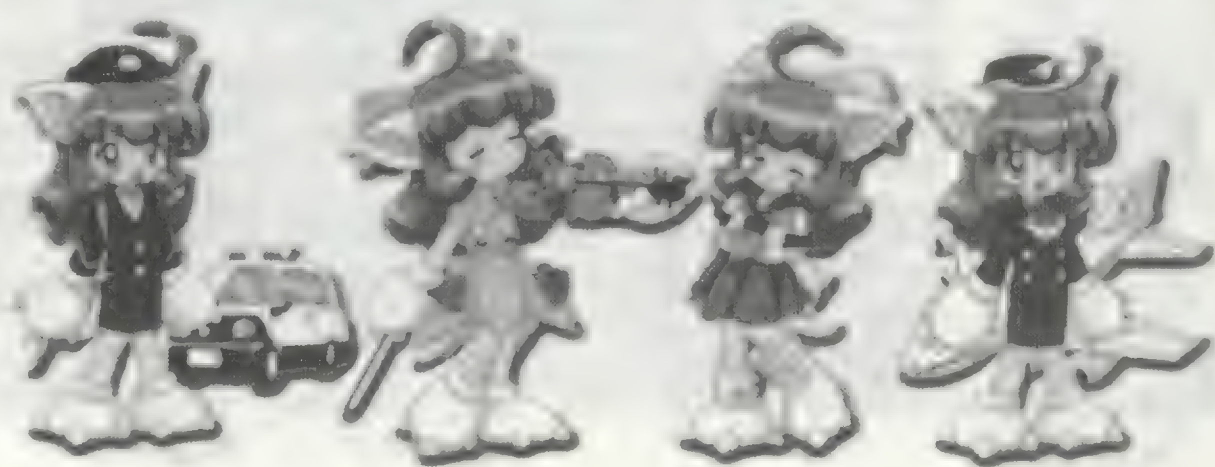
不要以为这些都是简单的选择哦，在游戏中，这些事情都和小猫的“猫生”有着密切的关系呢！比方说，男生女生养猫会发生不一样的事情，留下不一样的照片。而且，里面居然还有“爱情”值噢！不过这个“爱情”可不是那个“爱情”啦，所以……

必须要注意的是，在游戏中只有一个存档文件，而且还是自动存档！也就是说，你养小猫咪的时候就和真的养猫一样，如果她不喜欢你那就是不喜欢你了，如果你给她吃多了就会撑着了，如果她跑了就真的是回不来了！所以，慎重地作出你的每一个决定吧，就和真的爱护你的小猫咪一样，把你的爱心放进去，而不要仅仅当她是一个游戏。



在养猫之前，我先大致了解了猫咪的发育过程。一般来说，三个月为一个周期，每三个月体型和性格上都会有大变化。三个月内是小猫的幼猫期，小猫会发出嗲嗲的喵喵声，对周遭事物总是充满好奇，动作十分可爱。小时候的猫比较好动，喜欢往院子里面跑跑。三个月后是小猫的少女期，她开始爱美了，如果你给她梳梳毛，她会很高兴的。长大了小猫会比较好静，喜欢在家里面趴趴。在这段时期你要更加用心照





料她，因为这段时期会影响到她以后的性格。要想养出一只优秀漂亮的猫咪也不是件容易的事。你得从她细微的表情、动作中了解她的想法和需要。游戏中的一大特色，就是在养猫过程中你看不到猫咪的各项数值，只能去细心观察她的表情、动作，甚至连她的叫声也会反映出她的心情哦。

三、我的小猫咪的营养猫餐

在这个暖暖的四月天里，小猫咪Fancia来到了我的家里。算算日子，她可以在我的家中住到12月底呢，和我一起庆祝我的生日！好了，Fancia一定饿了，让我赶紧为她准备一份色香味俱全的营养猫餐吧！那么，她都要吃些什么呢？Fancia也像多数小女孩那样颇有些偏食，最好不要连续吃一样的食物，要变着花样才好噢！下面这些好吃的都可以喂给猫咪。

伟嘉：这个东西似乎是日本漫画书中说到的“木天蓼”，真的不知道柴特朗是从哪里搞来的。就Fancia的感觉来说，“伟嘉”就是一种在懒洋洋的时候吃的小点心，就和我们的饼干、面包干的感觉差不多。偶尔在家里睡了懒觉之后会觉得肚子还是饱饱，吃一点点“伟嘉”刚刚好。

牛奶：这可是小猫小时候的必备食品，流质的牛奶味道很好，也好消化，但却有些耐不住饥饿。不过，Fancia还是很喜欢牛奶的，哪怕她长大了，也很喜欢偶尔用牛奶来保持苗条的身材哦。

贝利：这种东西是直接产自日本的鱼干小点心，算是比较实实在在有些营养而且不会很快感觉腹中空空的高级点心，不过，天天吃这种东西Fancia可会变清瘦的哦。

麦片糊：这个东西Fancia小时候喜欢，长大后却变得十分厌恶，经常连尝都不愿意尝，真的搞不清楚是不饿呀还是吃腻了。

干燥食物：干燥的猫食可以放很久吧，商店里总是有大包大包的卖；不过对于Fancia来说，似乎稍微有些太干巴巴的了，莫非我有些太娇惯Fancia了？

高级猫食：只要看见高级两个字，Fancia就会立刻毫不犹豫地吃下去。我闻了闻罐头的味道，莫非她就喜欢这么腥腥的东西，看起来粘乎乎的并不是很诱人的样子。不过只要猫咪喜欢，就可以称得上是高级了嘛。

猫罐头：它所谓的宣传用语是“猫咪垂涎三尺”，虽然没那么夸张，但Fancia也确实很喜欢，以至于有的时候让我怀疑我的小Fancia是不是就喜欢比较贵的东西？

鱼：当Fancia长成了成猫之后，她就比较偏好鲜鱼了，觉得那个新鲜滑嫩而且是绿色食品。其实，如果就价格来说，或者就天然食品来说，我也比较倾向购买鲜鱼给Fancia吃，毕竟食物还是天然的好。

经过仔细地观察，我发现在Fancia乖乖地待在家里，运动量不大的时候，可以隔一天给一顿大餐，其它时候以小吃为主，这样Fancia不会因为不饿而拒绝进食。如果一直在户外不停地跑跳，则可以在回家之后适当地多给些点心来补充消耗的热量。最重要的就是给Fancia吃饭规律化，最好是按周制订营养菜谱，换着花样的进食，并根据实际情况每周略作调整。如果你等到Fancia自己拿出饭盆来要饭吃的话，那就真的很伤感情啦！所以这种关系到猫咪身体状况的吃饭大事，



是一定不可以马虎的噢！

四、我的小猫咪和我感情好

小猫咪就像孩子一样，不仅要保证她身体的营养，还要保证她精神的营养，所以每天我都会用以下几种方式来培养我和Fancia的感情。

1.抚摸：小猫就像人那样，很喜欢头被抚摸的时候那种亲昵的感觉，就是那种被宠爱的感觉。科学理论表明，其实人和人之间是非常需要身体接触的，身体接触能够让人类从中感觉到温暖和亲情，因此握手

和拥抱在适当的时刻是最恰当的表达感情的方式。想想看，无论是久别重逢的亲情相会，还是努力拚搏之后的胜利庆祝，或是热泪盈眶的朋友相聚，在那样的



时刻，所有的语言都是如此的苍白无力，只有紧紧的拥抱才能够表达心中的激荡。所以我和Fancia之间也是这样，虽然只是摸摸头这样一个小小的动作，其实通过身体的接触，已经充分表达了我对她的爱。我和Fancia语言不通，但我知道在她小小的心中，对这个看起来依然有些陌生的世界，依然存在着一些恐惧和不安，她需要时时确定我在她的身边，我爱她。

2.呼叫：呼叫可以训练Fancia的顺从。当Fancia刚刚来到家里的时候，她并不熟悉自己的名字，当我叫她时，她总会回过头来东张西望的，露出一脸的疑惑。当我和她紧密无间了之后，我唤起她的名字时，她就会快乐地注视着我，还会举起小爪子，“喵”的一声，就像在回答“我在这里哦！”。通过呼叫，我还可以确定Fancia现在的心情状态，如果她对我的呼叫爱搭不理的，我就该检讨一下自己是不是触犯猫颜了。

3.搔痒：我和Fancia最喜欢的一种玩耍方式就是搔痒。当然了，在这样的时候，我总是会占据身强力壮的便宜，让我的Fancia笑作一团，连声求饶。其实Fancia是非常喜欢这种玩耍方式的，而且她的性格也会从此变得更加开朗，虽然也会有些大大咧咧的吧，不过既然乐天派的人会更快乐，乐天派的猫咪也是会更快乐的呀！

4.逗猫棒：在Fancia幼小的时候，她对逗猫棒常常存在着好奇，喜欢躬起身子来跟着那根毛茸茸的玩具追逐；不过心情不好的时候也会懒洋洋的不理不睬，直到你把她的鼻子弄得痒痒的，才会打一个大大的喷嚏，证明逗猫棒这个东东还是在空气中存在。不过等Fancia长大了后，她就对这种小儿科的游戏再也不感兴趣了。所以在Fancia小的时候，要有规律地用逗猫棒对她的体力进行锻炼，这样，才不会浪费道具噢！

5.责骂：孩子顽皮有时还是要责骂一下，以防她太过得意忘形、无法无天。对于Fancia也是这样，如果她总是不好好吃饭时，就要批评一下了。根据你批评的时间不同，Fancia有的时候会用爪子洗个脸表示我错了；也可能会很无辜看着你，一副我什么都没有做的样子，或者干脆“哼”的一声充分表现出她的叛逆。所以对于Fancia，责骂千万不要太频繁，以防适得其反而离家出走哦。哎，养猫也不容易啊。

6.抓尾巴：在Fancia还是小猫猫的时候，她的头上有一根翘起来的毛发，可以一把抓起来，拎着她在屋中移动。如果她经常进行锻炼，体力值很高的话，当我松开手时，她就会一个轻巧的翻身平稳地落在地上，反之就会一屁股摔得四脚朝天了。



哎呀呀，果然养猫就和养小孩子一样，不仅要处处关心，时时教导，还要经常揣摩她微妙的心理，实在是有必要读读“猫咪心理学”呢。而另外一个方面，除了和她玩耍，还要保证她的清洁，每天把她打理得漂漂亮亮也是一件辛苦的事情呢。

1.洗澡：猫咪是一种怕水的动物，当我叫她去洗澡的时候，她总是躲得远远的，或者干脆钻到什么东东底下不出来，把身上搞得更脏。但是如果长时间不洗澡的话不仅身上会臭臭，严重的话还会招苍蝇、生病的噢！而且我也不喜欢抱着脏脏的Fancia亲热呀！所以一定要研究规律，制订周期性的洗澡计划，一般7天为上，这样的时候，她就会快乐的在澡盆中玩耍了。

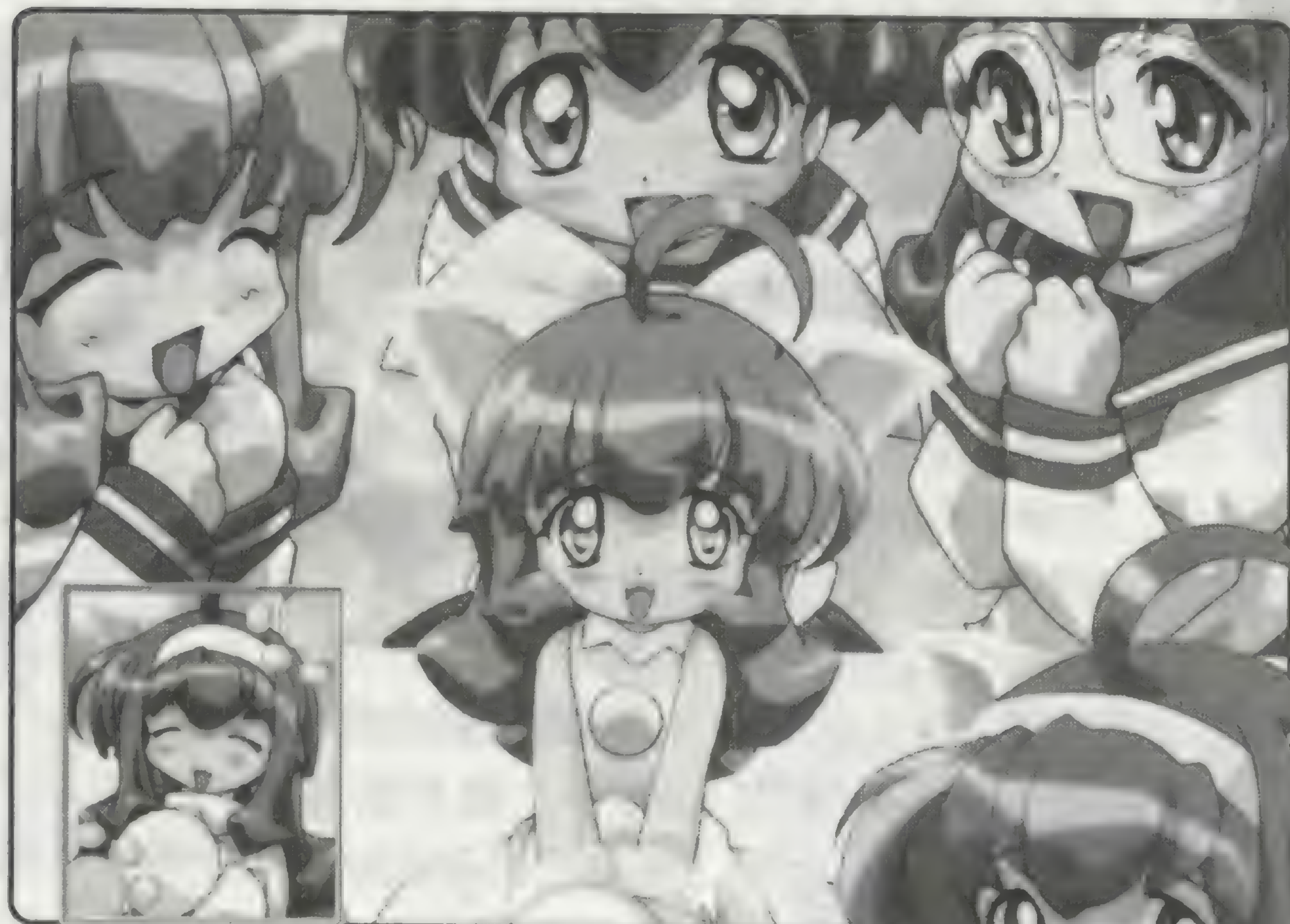
2.梳毛刷：给Fancia梳头的时候，我总是选用猫店里专门出售的猫毛梳子。不过每次我都是战战兢兢的，因为如果我一不小心梳到了Fancia的小耳朵或者面颊的话，她可是会立刻恶目相视，浑身的毛和尾巴都竖起来，还会狠狠地挠两爪子表示愤怒抗议呢！所以梳头的时候要走固定的线路——翘起的毛发、头上的毛发，Fancia左半边的毛发，然后再反复回去。这

样，Fancia就会很舒适地“喵喵”地叫给你听了。

3.除臭剂：其实就相当于没有什么味道的猫用香水，一般是在Fancia出门玩耍搞得满身大汗的时候，如果算算日子不是洗澡的时间，就给她喷点这个让她上床睡觉吧。简单的讲，就是一些时候进行猫咪干洗的用品。不过，怎么说这个东东也是化学制品，不适合经常的使用噢，小心过敏！

4.磨爪板：每隔一段时间，人类总是要修剪一下指甲的，猫咪也是如此，只不过她没有专用的指甲刀。如果你家的猫咪喜欢在柜子脚、沙发腿上磨她的爪子的话，不如和我一样，专门给猫咪预备一块磨爪板吧。这样你就能够看到你心爱的猫咪快乐地磨着她的小爪子，不会损伤你昂贵的家具了。和洗澡、吃饭一样，磨爪子也是一种定时定量的工作噢！

当Fancia熟悉了家里的环境，她却在眼角泛出了泪光。为什么呢？家中有她的专用小床、专用食物、专用澡盆、专用梳子，甚至还有专用磨爪板，为什么她会不开心呢？Fancia似乎感知了我的疑问，她轻轻挣脱了我的怀抱，跑到门边，用她的爪子抓着门，一边还“喵喵”的叫着，我恍然大悟！原来是Fancia想出去看看蓝天，晒晒太阳！本来猫咪这种生物就是喜欢跑来跑去、爬来爬去的，现在我老是把她关在家里，自然是闷坏了。于是我马上打开了通往花园的大门，Fancia立刻一溜烟跑了出去。她又叫又跳，一会儿在花丛中穿梭，一会儿在大树下转圈，一会儿追逐着蝴蝶，一会儿又和自己的尾巴嬉戏，玩得十分开心！我也被她的欢乐气氛感染，孩子般地在花园里奔跑起来。等到天色完全暗了下来，我们俩才恋恋不舍地从花园回到了屋内。给她洗澡后，又找出了她的新衣服试了半天，直到Fancia呵欠连天，她才心满意足地睡去了。而我，也开始收拾因玩耍而变得零乱的屋子。在Fancia专用的柜子里，我翻出了当时柴朗特先生留给我的药箱，有给Fancia治病用的退热剂、止痛药和特效药。看到这些，我暗中祈祷我的Fancia能够健康的成长，千万不要用到这些备用品。



日子一天天过去，在这些日子中，我还带着Fancia去了一趟猫商店，给她买了好多好吃的东西。看着Fancia高兴地“喵喵”叫着，我虽然十分高兴，可是再想想自己本月的钱包……唉，自己想要的那个游戏机就先不买了吧！真是没想到，原来养猫也这么耗费金钱的啊！

五、我家的小猫咪是猫赛冠军

时间过得真快，一晃儿Fancia来到我家已经一个月了。月底的时候，我突然收到了柴特朗先生的Mail，他说他们那里举办了一个猫的展览选拔会。我心想那里一定会有很多可爱的猫咪，很多有趣的活动，很多各种各样的人，很多的奖品和奖金，我家的Fancia这样优秀，说不准还有一大堆猫咪的“星探”在等着采访她呢！我作为她美丽的主人也可以……哈哈……正在得意之际，忽听到“喵喵”的声音，低头一看，Fancia正奇怪的看着突然发出笑声的我，大眼睛骨碌碌地的转呢！我赶忙一把抱起她，“当然了，主要是为了展现我们Fancia的魅力嘛！”Fancia甜甜地笑了，难道她真的听懂我的话了？

5号那天，我早早起了床，把自己和Fancia打扮得漂漂亮亮的，来到了猫展会场。原来猫展也是要交报名费的，要1000元呢，不过我家的Fancia自然是可以轻松夺冠的啦！猫展的比赛一共有五种，每个猫咪只可以参加一种比赛，那么，我家的Fancia最适合哪一种呢？

比赛一 猫咪迷宫大赛（Chase Around）：这个比赛需要在限定时间内，利用诱饵老鼠将Fancia诱导走向终点。其决胜的关键之一是看Fancia的体力状况，身体好才可以跑得快呀！决胜的关键之二是看我把诱饵老鼠放在哪个交叉点，这就要看我的判断力了，放得好的话，Fancia才有可能少走弯路！这个比赛的简单之处是只要在规定时间内跑到终点，就可以得到优胜，肯定获得奖金和奖品，有8000元和逗猫棒呢！

比赛二 猫咪歌唱大赛（Acoustic Training）：在这个比赛中，我要弹奏五个音阶，然后让Fancia记

住并唱出来。如果Fancia能够准确地按照我弹奏的音阶唱出来的话，她音乐方面的指数就会提高呦！

比赛三 猫咪绘画大赛（Work Of Art）：首先我要在数个图画中选择一个，无论是三角、方块还是圆圈都行。将图拿给Fancia看过后，她就开始绘画，画得越像得分越高。图画的难易程度不同，一定要选择适合Fancia的图喔！



比赛四 猫咪服装大赛（Dress Up）：其实这就是猫咪的服装表演，主要靠Fancia的魅力迷倒裁判，得到高分！

比赛五 猫咪落点大赛（Good Landing）：这个比赛较像游戏厅内的抓娃娃机，不过在这里是我抓着Fancia对准下面的红心丢下去。如果我时机把握得准，而Fancia的身体灵活度又高的话，她就会轻巧地落在红心中，举起小爪子做出成功的姿态！



比较看来，还是猫咪落点大赛最适合我的Fancia，就参加这项比赛了。果然，Fancia轻易地拿到了五个优秀！不仅大大的风光了一把，挣到了好多零花钱，还得到了特别优胜奖——可以在银铃和蝴蝶结中选择一个。如果选择银铃的话，那么在下个月我就可以听到Fancia的心声；如果是蝴蝶结的话，那么集齐两个就可以每天和Fancia一起多做一件事情，都十分有用！我选择了银铃，由此我和Fancia之间留下了更多美好的回忆。

六、我和小猫咪的特殊日记

4月 家里闷，我不要回家！

今天是一个风和日丽的好天气，我带着Fancia到外面玩耍。我们玩了很多东西，很累，但是感觉也很充实。我轻轻地告诉Fancia：“我们回家吧，我的小猫咪！” 但是在我转身收拾东西的时候，却发现Fancia已经不见了！

“Fancia，你在哪里啊？”我四处呼喊着，我听见远方有一个小小的啜泣的声音，“是你吗？Fancia？”

“喵呜”没错！是Fancia。她的背紧紧靠着墙边，嘴中发出不知是何心意的悲鸣，我看到这里，心底涌起无尽的哀伤，“Fancia，我们回家吧，好不好？”我向她伸出手，但她靠着墙壁更紧更紧。我心想，怎么会这样呢？我做错了什么吗？难道Fancia不想回到家中，因为她觉得外面的世界比较有趣？这可能就是小猫咪的一时的小孩子脾气吧！我摸摸Fancia的头，轻轻地抱起她，在薄暮余辉下，回到了家里。我是否应该注意这件事情呢？她当时究竟是怎么想的呢？我并不太清楚。

6月 主人，你的爬树功夫好不好？



五、六月的天气，充满了阴湿的不快感觉。外面的天空无时无刻都飘着细雨，让我的心情也变得很烦躁。好不容易在某一个下午，太阳从浓得化不开的云层中探出头来了，我好高兴！马上带着Fancia到熟悉的公园玩耍。一个愉快的下午，我们玩着，笑着，好像这些天该死的梅雨都不存在一样。不过，又是在我不注意的瞬间，Fancia从我的视野里消失了。我开始寻找她，呼喊着Fancia的名字，一个月前的事情突然想了起来，一时间我觉得非常的不安。

“喵喵”一个来自高处的声音吸引了我，我抬头一望，发现Fancia卡在树上。

我轻轻地喊着她：“你是不是下不来了？”

“喵~~~”

“你等一下噢，我去救你了。”我二话没说，马上就爬上了树。记得小时候我还是经常爬上树去玩的，现在虽然已经有十几年没上树了，但感觉功底还在。“Fancia，我来了。乖宝宝，快跳过来！”我站在粗树干上，感觉很不稳的样子，但还是把声音放得最柔，用甜得腻死人的腔调哄着她过来。“喵呜~~~”Fancia却只是看着我，不停地叫着，真是急人啊。我一点点往前挪动着，希望可以一把抓住她，却突然脚下一滑——原来是多日的阴雨在树干上结了一

层青苔，我一脚踏空，就这样狼狈地摔了下去。“哎哟！疼死我啦！Fancia？”我一边揉着青紫的膝盖，一边搜索着Fancia，嗯？她怎么不在树上了？“喵”Fancia的声音出现在了我的身边，我一把抱起她来，苦笑道：“你这个小调皮鬼！你不是可以自己下来吗？还折腾得我这么狼狈！要知道，你是灵活的小猫咪，我可是动作笨笨的大人了呀！”我这样笑着和Fancia讲，她也笑了，就好像真的可以听懂我的意思一样。面对这样一只猫咪，你又怎么能够真的和她生气呢，只能怨自己的爬树技巧太差啦！

7月 主人，天上有五颜六色的星星噢！

今天晚上附近有烟火大会，这样的活动我自然要去凑热闹，于是就带着Fancia一起出动了。望着满天灿烂夺目的烟火在空中炸开，燃烧出短暂的美丽，Fancia张大了嘴巴，也发出了猫咪的感叹：“呀！天上有这么多五颜六色的星星呢，真的和平日里不一样啊。这些星星在天空穿梭，然后轰的一下炸裂开来，虽然有点吵，可是真的好漂亮呀！”看着Fancia这么高兴的样子，我也松了一口气，幸好她喜欢看烟火呢！要不然，她万一哭闹起来，我就没办法好好玩啦！Fancia用小爪子不停地抓着我，继续发出猫咪的感叹：“主人，你看你看，又咻咻地飞上去了，飞上去了呢！”真的是一个小猫咪啊，看到烟火也如此的激动呢！不过，记得我小的时候，也是这个样子呢！

7月 主人，意外的惊喜噢！

今天我从外面回来，却发现Fancia没有乖乖地呆在家里，正要去寻找，Fancia就一身脏兮兮的从门口进来了，还一进门就大叫道：“主人，主人！我知道我偷偷跑出去你会生气，所以就带礼物回来了呀！”



“这是什么东西呀？小鸟？！这只鸟还是活着的！”我开始大惊小怪了起来！没办法，我是爱动物协会的呀！可惜Fancia并不知道我是爱动物协会的，她还在那里洋洋自得呢：“是呀！活的呢！要活捉小鸟很困难呢，剩下的就交给主人咯！”

“哇！你怎么想起抓这个回家呢？你不可以抓她回家呀！呀！飞了飞了！快抓住啊！”一时间，屋内瓶瓶罐罐碎声不断。“咦？主人似乎很不高兴的样子，我可是好不容易才抓回来的呀！就是想给主人一个惊喜呢。”Fancia拉下了小脸，撅起嘴嘟囔着。可是我没有注意到她，此刻关心的只有我历年来四处旅游攒下的种种小摆设了。天啊，又摔了一个！“Fancia，别在那里可惜了，快帮着我抓住它呀！”我一边在屋内奔跑，一边大声喊着Fancia。而Fancia却一溜烟的钻到床下不理我了。这个不听话的小猫咪，一点也不考虑大人的情况，是平常管教得不够吗？还是我应该换一种教育方式？也许，事到临头人



就会自然激动起来，平常的思维也都消失了吧。等待会儿抓到了小鸟我得好好和Fancia谈谈，既感谢她也要给她讲道理。哎，小鸟，你不许飞！……

8月 主人，你看你看月亮的脸！

8月15日，正是中秋节的时候，也是月亮最圆的时候。这天晚上，Fancia在院子里看着圆圆的月亮的脸，又露出了好奇的表情。

“真的呀！真的很圆呢！为什么会这样呢？上次我记得月亮的脸还是很瘦很瘦的呀！”Fancia自言自语着。我看着她那认真思索的小脸，皱着的小鼻子，真的是很有趣。虽然她不像我一样陶醉在月色中，喜欢应景地思念一些什么，或者吟一些“转朱阁，低绮户，照无眠”的古词，而仅仅是对月亮有兴趣罢了。但是她的样子真的很有趣！听听她自己的话吧：“为什么月亮会变胖呢？是因为她吃了太多的东西了吗？以前那样瘦瘦的，是因为发生了不好的事情，所以很伤心变瘦的吗？”看着她一脸的问号，不会是真的被这个难住了吧？真是可爱啊！

“嗯！一定是的！那么，现在月亮是吃得饱饱的有元气了，真是太好了呢！”想到了这里，Fancia又露出了开朗的表情呢！猫咪的心情真是多变啊！哈哈……

9月 开学的日子，我带Fancia来学校

9月，是开学的日子，我特地把Fancia带到了学校。其实，也必须承认其中有私心在里面，我也很希望能获得大家的瞩目啊！可是谁能想到，Fancia她，居然更喜欢出风头呢！

我和Fancia一到学校，就受到了好多小女生的瞩目和热烈欢迎，就像明星驾到一样，势不可当呢！而Fancia更是被围在了大家的中间，被这个抱来，被那个抱去，还不断的被女生们的零食供奉着，真幸福



啊！而我，这个猫咪的主人，却凄惨地被晒在了一边，想挤进去都难，被告知说：“哎呀，本来就是你们家的猫嘛，先给我们玩一会儿嘛！”得，我还是一边乖乖地等着吧，万一被说成小气鬼，那可就……太亏了！而那只让我恨得牙痒痒的小坏猫Fancia居然还一副乐不思蜀的样子，完全忘记了她的主人是谁，不仅沉浸在万般宠爱中，还不断地做出“你们来疼我呀，我的主人很乖的，让她在一边等好了”的姿态！就算是今天她很开心，也不可以太得意忘形嘛！看我回去不……哼哼！



11月 Fancia乖乖的等我回家

昨天晚上和很多朋友去柴特朗先生那里作客，顺便看看Fancia的妈妈，交流一下养猫的经验，不知不觉竟聊了一夜，头一次把Fancia单独扔在了家里整整一宿。回到家门口的时候，心中还有些内疚。

“Fancia？”我试探性地叫着。

“主人，你回来啦？”Fancia快乐地跳了过来，一副很高兴的样子。

“呀，这么有精神呀，看来我是白担心了。Fancia已经长大了，可以自己看家了噢！”

“什么嘛！人家闷死了，无聊死了，主人你好过分噢！”

“是嘛是嘛，我错了，下次注意好不好？”

“嗯~~~如果你带我出去散步，我就原谅你！”Fancia歪着小脑袋看着我。也难怪，在屋里关了一天了。

“好啊，不过我有事情要告诉你啊”

“不管啦，马上出去啦！”

真是没办法，也不知道什么时候可以把Fancia的身世告诉她，既然这样，就下次再说吧。

12月 冬天到了，我和Fancia会怎样呢？

12月了，好冷啊！这样的天气出去散步真的是很“残忍”。我裹紧了大衣，慢慢跟在活蹦乱跳的Fancia后面，她为什么这么高兴的喵喵叫呢？是希望我来追着她玩吗？转眼间，她一下子又不见了，这只调皮的小猫！那么，我是找她呢，还是不找呢？

结局一 不找，回家等着她

我想Fancia也这么大了，怎么也可以自己找回家吧。这么冷的天……我还是回家等她吧。回家的路上，我似乎在某处听到了“喵喵”叫，也许是错觉吧，那么我到底要不要找她呢？（找的话，同结局二）还是不用了吧。冻死我了！

但是，过了四天，Fancia还是没有回来，我真的着急了，莫非她跑去了柴特朗先生那里？就在这个时候，我收到了柴特朗先生措辞严厉的来信。他说：“前一阵子，原本寄养在你那里的Fancia，突然自己跑了回来。她全身都是泥巴，回到我家时，我真的吓了一跳。我注意到那孩子很反常，她在观察我的脸色。每次做什么事，她都会先看我的脸色，一副很胆怯的样子，我不知道过去你使用什么方法来调教她，我真的想象不出。我确实和你说过，要严格教导她，但你让她变得这么害怕人类，未免做得太过火了吧！……最后，为了所有猫咪，我要强烈警告你，只要你没有反省，改进你对待猫的态度，我认为你是再也没有资格养什么猫了。”

Fancia，我对你真的那么差吗？那天我真的不应该和你逗气，不去找寻你啊。也许，这就叫后悔？我不知道。

结局二 找到她，把她还给了柴特朗先生

虽然Fancia已经这么大了，天气又这么冷，可是我真的很不放心，还是找吧。不过这么大的街区，我



怎么才可以找到她呢？突然我似乎听到了熟悉的声音，莫非是Fancia？果然，我看见了冻得缩成一团的Fancia！哎呀，毛都冰冷冰冷的了，不怕不怕，Fancia，咱们回家吧！Fancia扑到我的怀中，露出了安心的笑容。



数日后，我接到了柴特朗先生的电话，他说他想把寄养在我这里的Fancia领回去，这真是一个让人震惊的消息。第二天，柴特朗先生来接Fancia了，而我，也无言的同意了。也许是从我们的表情中感觉出什么了吧？Fancia突然挣扎起来。"怎么回事？突然这样不听话？我只是要把你带到还有很多朋友等候你的地方去啊，不要担心，Fancia。"

于是就这样，我默默地看着Fancia被带走了，心中有一种说不清的滋味。要和相处了这么久，这么亲密的Fancia分开，内心真的很难过。可是，能够平安无事的完成养育任务，我似乎也该感到安慰了，怎么还能这样沮丧呢？但我还是觉得似乎房中的空气都凝固了。然而现在后悔也无济于事了，那个时候，我是不是太软弱了？是不是应该把Fancia强留下来？至少，应该做做努力……

我一边沉思着，一边顺手把圣诞晚餐做好了。然后才突然发现自己做的是两份——还有Fancia的……看来，Fancia真的已经是完全融入了我的生活了。我真的是一个大傻瓜啊！正在这时，门铃响了，有我的快递，是一个美丽的大篮子，是谁送给我的圣诞礼物吗？

打开篮子一看，居然是我朝思暮想的Fancia！里面还有一封柴特朗先生的信。柴特朗先生在信中说："是这样的，从你那里把她领回来以后，她就失去了活力，完全不像在您的房间所看到的那个样子。当然，一开始我并不怎么担心，毕竟她刚换了个新环境。可是她的不适应，不仅没有改善，还越来越恶化，连东西都不肯吃，身体越来越衰弱。我看这样下去会有生命危险，就尝试了各种方法，但是……看样子原因都在当初，不该勉强把她与你拆散。猫咪会这样依赖抚养她的人，我还是头一次看到。如今回头想想，把处得这么好的猫与人强迫拆散，不顾你们之间的感情，我的所作所为太残忍了。所以为了表示歉意以及感谢你对她的照顾，这孩子就是我给您的圣诞礼物。不，应该说，可以和你一起生活，对这孩子而言，应该是最大的圣诞礼物吧。这孩子以后就拜托你了，希望你永远爱惜她。祝圣诞快乐！"

原来，离开这里后，Fancia真的过得那么惨啊。我和Fancia抱在了一起，真的感觉很幸福。柴特朗先生，也谢谢你……

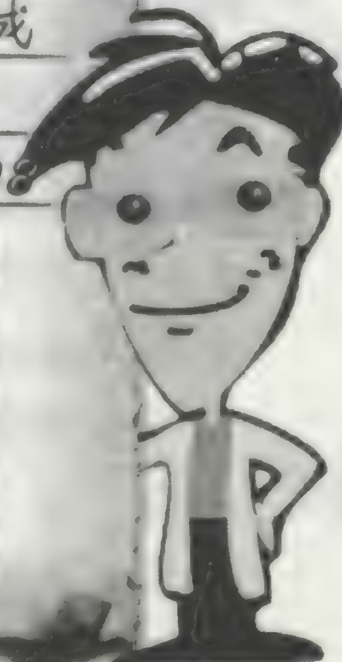
结局三 找到她，坚决把她留下

第二天，柴特朗先生来接Fancia了，就在分别的那一刻，我看着Fancia凄惋的眼神，突然心中涌出不舍，冲口而出："柴特朗先生，请让我留下Fancia吧！"柴特朗先生一下子愣住了，不过他很快微笑着答应了，我和Fancia也得以能够继续在一起。后来我才知道，其实Fancia是一种很名贵的名猫呢！那时柴特朗先生一定是被我任性的要求吓了一跳吧。不过，无论Fancia是多么名贵的猫都不重要，现在，Fancia跟我在一起，对她而言是最幸福的。你看，她这么有朝气的样子！

总评 88

制作	AIC SPIRITS	类型	模拟养成
发行	晶合互动	语言	中文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



"后柄"。出去后回到S房间，这次又要你使用螺丝起子修复一个电路盒。它会要你对照左下角的图形拼接，成功的方法是：右图顺时针转动一次放入、左图直接放入、中图顺时针转动一次放入。完成后回路会恢复功能，但是这里我们又要面临一次选择：

1.同意Gail的主张，则出门，到走廊上，杀死或者躲过这里的两只恐龙，往南走，资料室和主要走廊通道里也都有两只恐龙，大厅里有一只恐龙，最后来到南端的校验室，上去。

2. 同意Rick的主张，则到北面的模拟实验室，检查屋子尽头的计算机，这里有一个谜题需要解决。说是谜题但更像是一个考记忆力的游戏，由于每次的英文字母是随机给出，所以玩家只有在一旁自己用笔和纸记下字母出现顺序，在键盘上输出即可（如果玩家实在过不了此处，那么就只有选择1了），然后下梯子，进入共同情节。



你遇到了Kirk博士和Gail，在Gail的逼迫下，博士乖乖地拿出了ID卡。赶到1F控制室，直接坐电梯去二层的转播室。检查左边门口的一个小箱子，得到天线启动卡。往回到地图最西边的天线转播室，把所得的卡在紧急盒上使用一下，退出来的时候Rick会与你联系，然后还有一只霸王龙对你龙视眈眈，所以行动时要快。找个角落（到东南方或者转播室左边），霸王龙咬你的时候就开枪，一直坚持到Rick呼叫你的时候你就得救了。



到转播室里面你可以呼叫到总部，执行完后Rick会呼叫你到一层大厅外面，厅外天空翼龙正在盘旋，解决掉它们。走最北面的大门可以到达直升飞机通道，但路上有几只恐龙，小心点。一直到通道尽头的修理库，一进来前面有铁梯可以爬上去，拿到榴弹。在库房里没有别的门，但有四个箱子挡着你前进的通路。解决的方法是：先把左边第一个往右推一格，然后将左下方的箱子往下推，右下方的箱子向右推一格，中间的箱子再向上推一格，即进入下一个通道。但出门后又要跟霸王龙玩上一玩，用武器打一段时间后，跑到西南位置，Rick会招呼你，跟着他往东北方向的通道走，然后一起坐电梯往地下二层（B2）去。

现在你在一个通道里，往北走有一段情节发生，消灭恐龙，回到此地，往中间到供应室，这里有一窝小恐龙，解决它们后，捡起死尸身旁的校验用通行卡，并看一下旁边的备忘录文件（必读）。经南面的升降机回大型升降机所在的位置，再到达地下三层（B3），在后备电源室拿到白色启动电池，然后出去交给Rick，这样电源就可以启动，门也可以进去了。

跟着Rick往北跑到B3控制室（也是一个S房间），进去后发现Rick在用电脑，桌上有B3吊臂卡Ⅱ，Rick旁边有B3吊臂卡Ⅰ，再跟Rick说说话，走另一个门出去到常规兵器库。进去后在一个死者身旁发现有个DDK暗号磁盘D，同时有一只恐龙袭击你。进入搬运通道，取得校验之匙和B3吊臂卡Ⅲ，回到常规兵器库，通过铁梯上到吊臂控制室。在计算机中使用三个吊臂卡中任一个后就可操作，这次又跟前面的一个关卡类似，方法是：上3提物、左2放物，start；右2提物、左2放物，start；上3、下1、右2提物，左2放物，start；上3、右2提物，start。然后下去在尸体旁拿到DDK入力磁盘W，完后到校验室开电源的地方，经校验室联络通路时也有两只恐龙，顺路走会来到休息室，进去后左边有具女尸，调查她的物件，别忘了记下地图，再经中央楼梯前通道，登上B2试验区域连接通道。前面有激光屏障无法通过，进入通过许可室，关闭警报设备（不是墙上的那个计算机），取得DDK输入磁盘S及B2晶片钥匙Ⅰ。再经试验区域连接通道，爬上通风口到达实验室前通道。向左进入研究员休息室后回到实验室前通道，在稳定器设计室门旁取得密码卡C，在前面的路途中，包括这里拿密码卡C都有恐龙来骚扰，所以大家一定要小心。

保险柜，打开它，密码是7687，捡起里面的手枪强化附件“后柄”并装配上。现在你手头上已经有两个DDK-H，这样你就可以进入所长室了。在门前的开关处按下空格键，推敲密码：

编码：HBCEFAGDI

关键： BC F G I

密码是HEAD。解开密码进入所长室，地上的所长在交给你SOL徽章后死去。马上走到靠近破窗墙边



的红色箱子旁，利用前面所得的LEO徽章和刚刚拿到的SOL徽章打开箱子。记住：SOL徽章插在左边，而LEO徽章插右边，然后出现一个要你输入密码的栏位（密码是705037），打开后从里面拿到密码盘L，旁边还有一个DDK输入磁盘N。在这个过程中会出现一只恐龙时代的霸者——霸王龙。不要跟它纠缠，利用V键冲出去。但如果你的火力比较猛的话，可以把它吓走。出去后回到一楼，进入楼梯下面的房间门，在那里Rick会呼叫你到研究室去。先解开DDK-N的密码：

编码：ABNDEFGH

ABWCDFGH

ABDFGHOM

ABDEFGHR

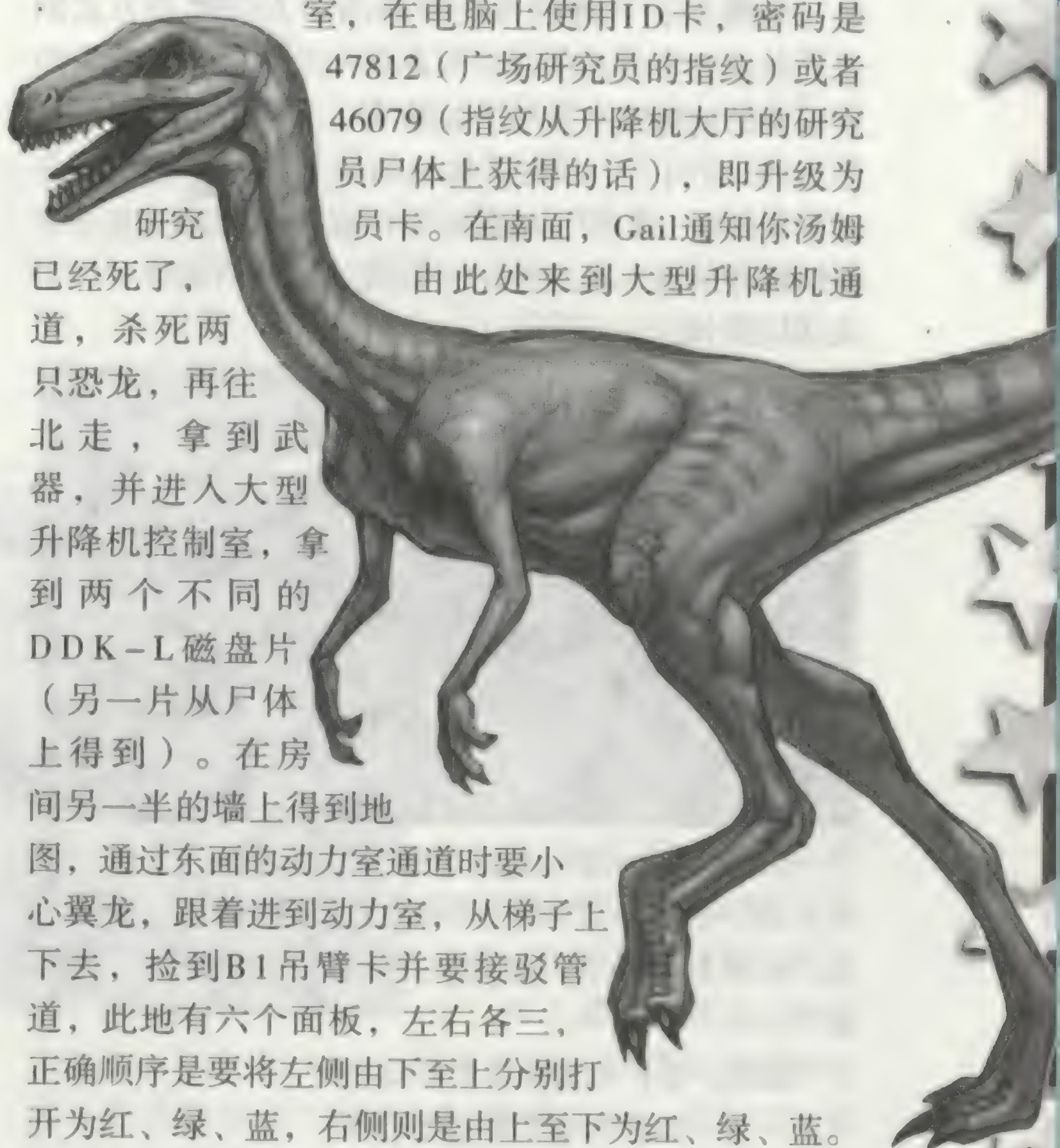
关键：ABDFGH

密码是NEWCOMER（方法是从编码里删除所有的A、B、D、F、G、H字母）。进门后，又碰到一具死尸，不管它，捡起屋子中间的地图，继续前进，到达一处有激光栅栏的房间，关闭激光，继续前进，此时你会受到两头恐龙的袭击，小心应付。找到研究室，进去后拿起桌子上的B1预备电源室钥匙，这时一只迅猛龙忽然从通风口出现，按V键快速移动躲避，而失踪的队长Gail拿着机关枪来救了你，说了几句然后又走了。现在离开研究室，返回1F控制室，Gail要你恢复基地的动力。回到游戏一开始Gail蹲着的地方，打开后面的门，从铁梯往下爬到地下一层，西面的墙上有一个发亮的绿灯，在灯前按下空格键，得到起动装置，再在南面墙的面板上使用所得到的东西，依次按下右、中、左、右、中、右的按钮，将柱子调整为红、紫、绿、白，再按下右边墙上的开关，发电机启动了。这时Rick又呼叫你回到1F的控制室，在回去的路上，在办公室门有一只恐龙袭击你，到了控制室后发现Gail也在那儿，在一大段场景后让你选择接下来的情节发生路线：

1.Gail的主张：先救出Kirk博士。

Gail与你分开行动，你回到地下一层的发电机房，先向北再往东，有一段情节发生，这里可以杀死一只小恐龙。进入S房间，捡起房间尽头桌上的ID卡，到前面大厅，见到Gail，他抓住了一个人，但你与他之间有道门紧闭着，你必须找到另一条路与他会合。

到达东面的物资检运室，当你通过破旧的电梯时，有一只恐龙会跳出来袭击你。继续向东走，关掉那里的激光，打开门，进入发电机房回到一层。进入位于地图西面的管理室，关闭激光防护，再往南进入作战室，拿到DDK暗号磁盘E和指纹取样装置，桌上还有一本黄书，看看就行了。回到大堂广场上，用此装置得到死去的研究员的指纹。到地图中间的办公室，在电脑上使用ID卡，密码是47812（广场研究员的指纹）或者46079（指纹从升降机大厅的研究员尸体上获得的话），即升级为研究员卡。在南面，Gail通知你汤姆已经死了，由此处来到大型升降机通道，杀死两只恐龙，再往北走，拿到武器，并进入大型升降机控制室，拿到两个不同的DDK-L磁盘片（另一片从尸体上得到）。在房间另一半的墙上得到地图，通过东面的动力室通道时要小心翼龙，跟着进到动力室，从梯子上下去，捡到B1吊臂卡并要接驳管道，此地有六个面板，左右各三，正确顺序是要将左侧由下至上分别打开为红、绿、蓝，右侧则是由上至下为红、绿、蓝。出此房间经过通道时会再次碰到翼龙，快速通过即可。



回到动力控制室，按下绿灯启动升降机，来到地下一层的校验室，西边就是发电机房，但你过不去。爬上左侧铁梯，使用B1吊臂卡，移动货柜留出通道，正确顺序为：首先选择上、下、左、钩住，然后左、放开，接着选择上、钩住，最后离开。经物资检运走廊沿楼梯到地面一层，再经升降机大堂的升降机前往B1大厅，此时有危险事件发生，最后进入共同剧情。

2.Rick的主张：先救出发出呼救信号的汤姆。

通过南面的前院到达大型升降机通道，同样要杀死两只恐龙，在经过升降机时你受到了翼龙的攻击，换其它的武器消灭之，再捡起枪。在前面的控制室里遇到了Rick和研究员汤姆，垂死的汤姆交给你DDK暗号磁盘L，桌上有DDK入力磁盘L，此屋东面的墙上有地图。跑到升降机动力室去，下去捡到B1吊臂卡，打开面板的方式同选择一，此后的过程类似，一直到移动货柜的地方，移动方式同上。离开物资检运屋，消灭此处的恐龙，或者直接跑到西面的前廊医务室里，这里有一些情节发生。进到旁边的S房间，Rick告诉你汤姆还是死了。返回医务室，关闭激光防护，回到地面作战室，拿到DDK-E和指纹取样装置，此后给ID卡升级的过程同选择一。进入共同剧情。



以下将有一连串的谜题等待解决。在一层的升降机大厅，使用左边的升降机，有情节发生。消灭恐龙，你来到了地下一层的大厅。打开北面的门，解码如下：

编码：LFACEDOEGH
RFACTDOERY

关键：345678

解答关键是3代表字母C，4代表D，5代表E……8代表H，然后在编码里清除这几个字母，即得到单词LABORATORY。从此门即进入了主要的走廊通道，解除激光防护，但要小心此地有两只恐龙。在接下来的资料室有一只恐龙，研究区走廊里则有两只恐龙。解除激光，进到（靠西的）研究简报室，从桌上拿到DDK入力磁盘E（另外还有一本黄书）。出门，解除激光装置，向东进到另一个S房间，从红色箱子里拿到一把螺丝起子，打开另一边黄色资料旁的电脑，输入密码是5037。现在可以进到紧邻S房间西边的毒气实验室，这时你要调节毒气，救出研究员。按钮顺序是中、左、右，让颜色排列为赤、绿、赤、蓝。进入毒气室，发生一段情节后，你得到了研究员的B1晶片钥匙。搜索研究员尸体，还能得到一把钥匙。如果你没有解开这一关，也就是研究员被毒气杀死，那么你就拿不到这把钥匙。该钥匙可以在地下一层的S房间使用，这时你会看到两个箱子，左边的一个里面装着两个medikit，右边的装着一个medikit和一瓶血清，但你只能选择打开一个箱子。离开毒气室时，一只恐龙向你发动了突袭，按住V键迅速地跑出屋子，这样就把恐龙锁在了毒气研究室里，要杀要剐悉听尊便。

现在进入资料室，可得到手枪强化配件“瞄准器”并装配好。在正门边的电脑上使用B1晶片钥匙，并输入密码3965，进入磁粉重组模式，就是让你把像积木一样的东西排成和给你的模型一样。这一次很简单，大家完全可以自己做到。排好后3695号资料柜会发出绿光，在此柜前再使用一次B1晶片钥匙，就会得到密码盘R。返回刚才的S房间，北面墙旁边有一台计算机，左右各有一个插孔，将你得到的密码盘R（L）插入右（左）边的插孔，Gail会过来帮忙。然后还必须再解一次DDK-E的密码：

编码：THE
THIRDEFNFE
BALL　O　N
HIRORRSGSY

关键：12345　79

密码是ENERGY（方法是把编码所给的四个词列都除去第1、2、3、4、5、7、9位置的字母，剩下的即为答案）。进到地图最北面的模拟实验室后，检查中心桌面上的仪表盘，方法是按γ、β、α的顺序输入，然后推动实验室的铁柜，可得到霰弹枪加强配件

“后柄”。出去后回到S房间，这次又要你使用螺丝起子修复一个电路盒。它会要你对照左下角的图形拼接，成功的方法是：右图顺时针转动一次放入、左图直接放入、中图顺时针转动一次放入。完成后回路会恢复功能，但是这里我们又要面临一次选择：

1.同意Gail的主张，则出门，到走廊上，杀死或者躲过这里的两只恐龙，往南走，资料室和主要走廊通道里也都有两只恐龙，大厅里有一只恐龙，最后来到南端的校验室，上去。



2. 同意Rick的主张，则到北面的模拟实验室，检查屋子尽头的计算机，这里有一个谜题需要解决。说是谜题但更像是一个考记忆力的游戏，由于每次的英文字母是随机给出，所以玩家只有在一旁自己用笔和纸记下字母出现顺序，在键盘上输出即可（如果玩家实在过不了此处，那么就只有选择1了），然后下梯子，进入共同情节。

你遇到了Kirk博士和Gail，在Gail的逼迫下，博士乖乖地拿出了ID卡。赶到1F控制室，直接坐电梯去二层的转播室。检查左边门口的一个小箱子，得到天线启动卡。往回到地图最西边的天线转播室，把所得的卡在紧急盒上使用一下，退出来的时候Rick会与你联系，然后还有一只霸王龙对你龙视眈眈，所以行动时要快。找个角落（到东南方或者转播室左边），霸王龙咬你的时候就开枪，一直坚持到Rick呼叫你的时候你就得救了。



到转播室里面你可以呼叫到总部，执行完后Rick会呼叫你到一层大厅外面，厅外天空翼龙正在盘旋，解决掉它们。走最北面的大门可以到达直升飞机通道，但路上有几只恐龙，小心点。一直到通道尽头的修理库，一进来前面有铁梯可以爬上去，拿到榴弹。在库房里没有别的门，但有四个箱子挡着你前进的通路。解决的方法是：先把左边第一个往右推一格，然后将左下方的箱子往下推，右下方的箱子向右推一格，中间的箱子再向上推一格，即进入下一个通道。但出门后又要跟霸王龙玩上一玩，用武器打一段时间后，跑到西南位置，Rick会招呼你，跟着他往东北方向的通道走，然后一起坐电梯往地下二层（B2）去。

现在你在一个通道里，往北走有一段情节发生，消灭恐龙，回到此地，往中间到供应室，这里有一窝小恐龙，解决它们后，捡起死尸身旁的校验用通行卡，并看一下旁边的备忘录文件（必读）。经南面的升降机回大型升降机所在的位置，再到达地下三层（B3），在后备电源室拿到白色启动电池，然后出去交给Rick，这样电源就可以启动，门也可以进去了。

跟着Rick往北跑到B3控制室（也是一个S房间），进去后发现Rick在用电脑，桌上有B3吊臂卡Ⅱ，Rick旁边有B3吊臂卡Ⅰ，再跟Rick说说话，走另一个门出去到常规兵器库。进去后在一个死者身旁发现有个DDK暗号磁盘D，同时有一只恐龙袭击你。进入搬运通道，取得校验之匙和B3吊臂卡Ⅲ，回到常规兵器库，通过铁梯上到吊臂控制室。在计算机中使用三个吊臂卡中任一个后就可操作，这次又跟前面的一个关卡类似，方法是：上3提物、左2放物，start；右2提物、左2放物，start；上3、下1、右2提物，左2放物，start；上3、右2提物，start。然后下去在尸体旁拿到DDK入力磁盘W，完后到校验室开电源的地方，经校验室联络通路时也有两只恐龙，顺路走会来到休息室，进去后左边有具女尸，调查她的物件，别忘了记下地图，再经中央楼梯前通道，登上B2试验区域连接通道。前面有激光屏障无法通过，进入通过许可室，关闭警报设备（不是墙上的那个计算机），取得DDK输入磁盘S及B2晶片钥匙Ⅰ。再经试验区域连接通道，爬上通风口到达实验室前通道。向左进入研究员休息室后回到实验室前通道，在稳定器设计室门旁取得密码卡C，在前面的路途中，包括这里拿密码卡C都有恐龙来骚扰，所以大家一定要小心。

拿完后就可进到稳定器实验室，前面桌上有一个DDK暗号磁盘W，这里也有一本黄书。出门，到旁边的研究员休息室，你碰到了Gail，里面没什么重要的，再次由通风口至休息室，解答DDK-W之谜，以进入南面的门：

编码：WBADTHEIRC
DDDHW
CBCGA
FGHIY

关键：2346789

密码是WATERWAY，这个答案的推敲跟前面密码LABORATORY的推敲方法一致，利用2=B、3=C、4=D等等。成功后进到迁入管理室，站在屋子的中央，这时Rick会来，他会叫你去校验室外的大运输电梯有东西要拿。走时别忘了桌上的B2晶片钥匙Ⅱ。往东走，到了校验室后霸王龙又来了，有一段情节发生，之后电源被弄坏了，必须要去预备电源室开启电源。从电池盒中取出白色启动电池，再往预备电源室，放回屋里的电池盒，然后再作调整，方法是：红、紫、绿、白（或者A、C、D），再启动另外的开关就行了。

出门，进入升降机1，发现里面有几具死尸，捡起他们身旁的物品，有入港用密码卡、DDK入力磁盘D和小型键。回到迁入管理室，有一个门需要解除，Rick和你进去后产生一段情节，跟着在地上拿到DDK暗号磁盘S，现在可以去地下二层的通入许可室（S房间）去解DDK-S密码了。到了那里，在里面左边墙上有一台电脑，左右有两个类似刷卡机的机器，把两个B2晶片钥匙分别插进去，再输入密码0392，然后按要求重组磁粉模式，方法跟前面的一个谜题很相似，只要你把两个盒子里的图片分别搭成一个颜色即可。现在来解DDK-S的密码（这两个谜题可以不分先后完成），解答方式跟前面的ENERGY相同，解出的密码是STABILIZER，进去后是零件储藏室。先从北门出，关掉激光，到地图西面的稳定器研究室，杀死恐龙，拿起桌上的DDK暗号磁盘D，里面有一个保险柜，密码是1281，打开后得到一个手枪修





正器，然后回到零件储藏室，准备解开南面门的DDK-D密码：

编码：	04	15	03
	20	15	18
	06	11	09
	18	11	07

关键：GF

密码是DOCTORKIRK。在南面的通道中，在第一扇门的绿色开关上使用B2晶片钥匙Ⅱ，在第二扇门上的开关上使用B2晶片钥匙Ⅰ，最后到达第三能源B2分部。扳动北面墙上的开关，将桥连接，然后到地图西面的第三能源控制室，往楼下走，在东面墙的电脑上拿到密码卡B，然后上去，往南进入能源供应室，进去后你看到一位研究员快要死了。拿走旁边的发电机操作手册，再到有绿灯的地方调查一下。这里需要你将动力线路图重组，方法为：中图逆时针转动一次置入，右图直接置入，左图逆时针转动一次置入。

返回第三能源控制室，检查北面的计算机，使用结果是没有博士的ID卡片，等一段剧情结束后再次回到能源供应室，进去后发现研究员死了，从其身上找出写有数字的带血的字条（1281），使用指纹取样装置获取此人的指纹。往东走的时候跟着又有情节发生——有人跑出去，你也跟了过去，结果发现那个人是博士，博士与你说了一通话后打算要杀了

你，幸好队长Gail来救，而后在Gail的威胁下，博士交出了密码卡A。

现在你又面临两种行动选择，但是不管选1、选2都要做一件事，即到Kirk博士的房间去取他的指纹。



1.Gail的主张：不用密码卡A，直接取得物品。于是你离开此屋，到第三能源控制室使用升降机到B3休息室，再前往地图中部的特殊兵器室，由升降机到上层取得稳定器及发动机，而后进入共同剧情。但在此道路上你将遇到大量的恐龙。

2.Rick的主张：以巧取胜。选择后你将得到一张碟片，然后前往地下二层北部的零件储藏室，此地也有很多恐龙。利用安全密码卡A进入一道门，在电脑上使用碟片，密码是367204，再拿走找到的两个东西。另外出口左边有个通路，通道最里面有一个改火



焰枪的零件。现在到最北边的稳定器设计室，同样在东边墙旁边的电脑上使用碟片，密码是0367，并拿到Ⅰ-B，再在南面的电脑上使用碟片，密码是0204，同时得到Ⅰ-A和Ⅱ-A。到西面紧邻的稳定器研究室，进入A级门，在房间西南角的玻璃架上使用此碟片，拿到Ⅱ-B。然后在你现在位置北面的电脑上使用Ⅰ卡，你将得到稳定器和发动机，此后进入共同剧情。

返回B2的通过许可室（S房间），在尸体旁的电脑上使用ID卡，并输入密码78814，到第三能源控制室里打开南门前的电脑，再到第三能源B2分部去，穿过桥，启动绿色开关并装上稳定器（外观白色）；利用小型升降机降到B3，找到绿色开关并装上发电机（外观蓝色），开动相应的控制台。往西走，开启路上的一台电脑；返回B2分部，开启电脑，情节发生……

等你能动时，回到博士的房间去救Gail。

接下来又有了不同的选择，这也是游戏最后一次选择，因此将影响最终结局，不过事实上这个结局还有相当部分是由玩家在游戏过程中的选择所决定的，所以不同的玩家结局也会不同。

1. Gail的主张：先去追博士，任务为先。你先到稳定器实验室（地图上的红色区域），然后根据情节发展追踪博士，路上会有不少恐龙。追上博士后Gail因失血过多死亡，从港口逃出时遇暴龙作最后一战。

2. Rick的主张：放弃任务，先救Gail。你直接前往B3港口北面的船坞……这样的结果是博士不见了，但Gail活了。

新的结局：

1.同意Gail，但独自前往直升机场（在B3地图最北面，但不是红色区域）。在中央位置你看到了一架直升机，然后到地图上的红色区域去（玩家获取稳定器和发动机的方式不同，此处位置也不一样），有情节发生，而后坐升降机离开，最后与暴龙一战。

2.同意Rick，但是同样不先到红色区域，使用Gail给你的定位器，发现博士在直升机场正要逃走，你想悄悄地逼近，但是Rick突然……

总之，在新的结局里，博士都被抓住，而Gail也保住了性命。也许这是比较完满的结局之一？不知玩家们还有什么不同的结局，欢迎互相交流。

另外《恐龙危机》PC版里还有一个OPERATION: WIPE OUT模式，任务简单，只有三关，而且只是要你在规定时间里消灭一定数目的恐龙，只是任务中无法存取，也无法使用地图。不过我更多地把它看作了训练，或者是一种体验，所以不再多说。

总评 85

制作	Capcom	类型	动作冒险
发行	UBI Soft	语言	中文/日文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

GROUND CONTROL 地面控制（上）

2419年，第三次世界大战后，战后的地球已遭到严重的破坏，不再适合人类居住了，因此长久以来移居外星的计划已成为全世界所有人关注的焦点。而就在这个宇宙殖民计划的进行期间，瓜分世界操控权的两大集团的竞争也日益激烈，他们是THE CRAYVEN CORPOATION和THE ORDER OF THE NEW DWAN。虽然全世界已经签定了一份禁止在地球上有任何军事冲突的协议，不过由于条例存在各种漏洞，战争的阴云仍迫使许多人纷纷移居其它星球，而留居地球的人们也为了争夺殖民地的土地及那些特殊的资源再起纷争，原本那个约束人类战争的协议变成了一张废纸……

不久前ORDER在一次考古发掘中，发现了那些移民外星球居民的遗迹。不过更令人诧异的是，在这些遗迹的巨大石柱中，有跟Krig-7B行星所发现的遗迹非常相近的共同点，这些遗产有着一种神秘的力量。为此ORDER的科学家们企图极力隐瞒这些遗产，但遗憾的是，CRAYVEN对他们的Krig-7B行动了如指掌，并派出武装部队夺取这些遗产，而社会各界更是密切关注着这份遗产，并都极力想占为已有。为了这些遗产，两大集团的战争重新开始了。



上海游趣创作室／雷鸣

兵种介绍

Crayven兵种：

步兵（Crayven Marines）：他们都是经过严格训练，各个英勇善战的步兵，是步兵团的中坚力量。虽然他们的机动力不及其它部队，但由于可以在各种地形里发挥自己的战斗力（特别是一些车辆不能到达的斜坡，他们都能爬上去），所以占尽地利的他们是战斗中的主力部队。

侦察车（Crayven Scout Vehicle）：作为轻型装甲中队的CLSV-112 FSV式侦察战车，它的主要任务就是侦察敌情。先进的武器装备、良好的机动性确保了它在侦察敌情时能够躲避敌人密集的火力。

轻型战车（Crayven Light Terradyne）：CT-917 FST式轻型战车主要用于小规模遭遇战中。外形象南美洲水虎雨的它，是地面部队中机动性能最好的车种，它那50mm口径的炮口足以摧毁45mm钛装甲。

主战车（Crayven Main Battle Terradyne）：SFB-209 AAT式主战车是地面陆军部队的宠儿。作为部队的中坚力量，主战武器，在敌我双方交战中它是决定胜负的砝码。但由于主战车机动性较差，所以最好有象侦察机、战斗机等空中部队的支持。



重型战车（Crayven Heavy Terradyne）：DTT-1203式“歼灭者”重型战车是地面陆军部队中的大哥级武器。由于它装备了厚厚的钢板，因此行动起来非常地缓慢。但你不要由于这点而放弃使用它，要知道那些厚厚的钢板可不是光看不用的，它可以承受敌人猛烈的炮火攻击。同时重型战车装配了庞大的巨炮，凭借这个，它可以摧毁所有前来阻挡的敌军部队。

导弹车（Crayven Rocket Vehicle）：DTA-266 AMRLT导弹车是一种多用途的导弹防空系统。精准的导弹发射装置，会毫无误差地摧毁所有敌军空中势力。不过对于敌人的地面部队，导弹车将无能为力。



远程炮车（Crayven Artillery Vehicle）：APP-671 HOG式远程炮车是导弹部队的骄傲。它超远的攻击射程，足以将远处的敌人碾成粉末。如果远程炮车再联合移动迅速的侦察机一起作战的话，那它们组合攻击的威力是令敌军丧胆的。

侦察机（Crayven Reconnaissance Aerodyne）：AV/U-122 LSA式侦察机是深入敌军内部探取情报的尖兵，它装备了先进的信息传感器，可以随时发现周围的敌情。在遇到危险情况时，能使自己及时作出相应的对策。AV/U-122 LSA式侦察机外加了轻型装甲，这使它在保持了拥有良好飞行速度的同时，亦能抵挡敌人少量炮火的攻击。

战斗机（Crayven Fighter Aerodyne）：AV/F-1001 FA式战斗机配备有双发动引擎，舰旗式驱动盘旋系统，这些使AV/F-1001 FA式战斗机能够进行13 G's的超低空飞行。在空对空战斗中，它出色的性能足以对敌军的空中部队构成强大的威胁，不过它不能攻击地面部队。



重型攻击机（Crayven Attack Aerodyne）：AV/U-309 HAA式重型攻击机是地面陆军部队的主战武器，它可以全天候执行所有任务。优异的机动性，良好的飞行速度，多目标的攻击范围，这一切使AV/U-309 HAA式重型攻击机毫无疑问地成为军中的王牌之师。

轰炸机（Crayven Bomber Aerodyne）：The AV/U-45 SRBA式轰炸机是敌军的终结者，机仓里携带着的那些威力巨大的炸弹，可以精准地投向地面上的敌军部队，不过由于The AV/U-45 SRBA式轰炸机的身躯巨大，而且移动速度缓慢，所以容易成为敌人打击的目标。

Order兵种：

十字军（Order Crusader）：十字军是Order步兵部队的主要成员，他们各自配备了暴雪式自动步枪。由于不受任何地形的干扰，因此在战斗中不惧怕任何敌军兵种。

圣堂武士（Order Templar）：地面步兵部队的另一主要成员，配备有反装甲导弹系统。可以在短时间内摧毁一切敌军武装部队。

铁螺旋侦察车（Order Hoverbike）：O1/SAH-4式铁螺旋侦察车的轻型装备适合与敌人发生小规模的战斗，如果遇到大战役的话，那么他们是突袭敌人的有利兵种。

轻型战机（Order Light Hoverdyne）：O1/SAC-34 LAH式轻型战机适合速战或深入敌军后方侦察敌情，良好的机动性和火炮能击毁轻型镀钛装甲。

主战机（Order Main Battle Hoverdyne）：O1/MAT-3式主战机是Order地面部队的主战兵种，不错的机动性能、较强的攻击性适合于任何战役。

重型战机（Order Heavy Hoverdyne）：O1/WL8式重型战机是Order地面部队的大哥大级兵种，巨大的攻击性可以轻松摧毁任何敌军武装力量。

对空炮台（Order Anti-Air Platform）：O1/AAPBT-600式对空炮台是Order最新研制的对空武器，装备有高频率的闪电发动机，因此它可以单独完成扫除敌军空中力量的任务。

电波炮台（Order Beam Platform）：BT-MV Mk.II式电波炮台是远程攻击的利器，高性能的电波传输可以使它快速精准地击落敌人的飞行部队。

炮台（Order Artillery Platform）：O4/DN9-FOOAH式炮台装备有大马力的核粒子发射台。可以预先

发现敌军的侦察部队并给他们致命一击，是敌人侦察部队的克星。

带菌机车（Order Drone Carrier）：O3/BEHCCA DC式带菌机车是Order的特有兵种，它会制造出类似毒蜘蛛的兵种，那些机动性极强的小东西可以任意穿越敌人的步兵部队，将他们一一消灭，不过对于大型建筑物和敌军其他部队则无能为力。



侦察机（Order Recon Aerodyne）：O1/FAS-T12式侦察机是Order获取敌人情报的首要部队，急速的飞行速度，良好的机动性和简易的可操作性，使它能很好地完成侦察敌情的任务。



攻击机（Order Attack Aerodyne）：O1/U-309 HAA式攻击机可以对敌人目标进行秘密快速的攻击，在不知不觉中将敌军打得落花流水。

战斗机（Order Fighter Aerodyne）：O2/AN-9000式战斗机那难以置信的攻击力可以摧毁任何敌军建筑物和部队，号称Order的空中一霸。

操作方法

Esc：主选单

F1-F12：选择部队

Backspace：APC

←、↑、→、↓：移动镜头

Pageup、Pagedown：缩小、放大镜头

Shift：按着可多选部队。

Alt：按着来移动鼠标，可锁定攻击目标，或是攻击数个部队。

Ctrl：按着来移动鼠标，可以命令部队逐点移动。

G：按着来移动鼠标，可以命令保护目标部队。

D：解除选择所有部队

S：选择所有部队

Crayven任务攻略

第一关 信息传输站（Communication relay）

任务简报：带领你的部队深入到敌人防线后，快速破坏敌人的信息传输站。

过关指导：在空旷的沙地中，让你的部队在安全地方降落（当然是地图上显示的黄色区域），执行这次任务的部队中包括了装甲机车和一队精干的步兵。命令步兵和装甲机车顺着北部方向快速行进，因为敌人的信息传输站就在那里。在沿途中部队将遇到一组敌人的侦察小分队，那些讨厌的家伙虽然不怎么厉害，但也会给你带来点麻烦。不过对于初入战场的你来说，拿他们来小试牛刀是再合适不过的了。点左键选中部队，然后点右键攻击，当把这些家伙打得差不多的时候，迅速派遣步兵穿过山坡潜入敌人的基地（因为他们的行动速度比起装甲机车来要慢得多，所以让他们先行一步了）。对于有着厚厚装甲的机车来说，对付那些残兵败将是绰绰有余的。这里的遭遇战结束后，让装甲机车立刻赶往敌人基地处。



敌人的信息传输站位于地图最北面，那里的戒备非常森严，要进入基地里，你必须要从高大的围墙入口处进入。不过那里会遇到敌人的顽强阻击。干掉他们后，就可以看到敌人的信息传输站了，那是一个顶端有人造卫星的尖塔（注意不是里面最高大的那个），集中火力摧毁它。当然在这期间会不断出现敌人的增援部队，你可以不去理会他们。不过如果你觉得自己够厉害的话，也可以将那些援军消灭干净后，再来专心对付那传输站，当将传输站击毁后，迅速让步兵们登上装甲机车，返回到地图上有灰色显示区域的地方。沿途中，你可能会再次遇到敌人的侦察部

队，不过这次你可以不去理会他们，顺利抵达目的地后，任务完成。

第二关 背叛者（The Defector）

任务简报：此关的任务是快速营救你的The Defector车辆。



过关指导：此次任务目标仍然是在地图的北部，不过参加这次行动的步兵成了两个小分队。先让装甲机车在安全地带降落，迅速向北部的APC中心行进，当部队来到地图西南方向时，会遇到敌人的一支十字军和侦察机部队的阻挠，用装甲机车可轻松干掉他们。如果你想尽快结束战斗的话，那么让步兵们一起参与战斗将会更加轻而易举。清除了这些家伙后，让步兵们返回到装甲车内，向地图东北方向行驶，在那里可看到一辆标有The Defector的车辆正无力地抵挡着敌人侦察机的攻击。尽快靠上去营救它，可是……还是晚到了一步。那辆笨重的机车最终还是没能挡住敌人猛烈炮火的攻击，被击毁了。正在这个时候，你发现在残留的废墟旁躺着一个人，他就是Delendre主教。于是你赶快让步兵们分散开来保护好主教，用装甲机车对付那些敌人。将敌人消灭干净后，让装甲机车来到主教身边，这时主教会和你进行一段对话。之后由于他伤势严重，在血泊中闭上了双眼。你迅速检起地上的遗留物离开那里，这样就可以简单地完成这关的任务。然而如果你行动迟缓的话，那么等到众多增援的敌军发起攻击机时，你将是难以对付的。



第三关 来源（A The Source）

任务简报：击毁敌人的能量中心，以此来帮助Major Thomas一起摧毁敌人的军事基地。

过关指导：迅速让所有的步兵从装甲机车内来到陆地上，命令一支部队移动到左侧悬崖的入口处埋伏，而其他的部队则和装甲机车一起向地图东面前进。沿途的路上会遇到敌人的十字军，让两组步兵在前面为装甲机车护驾，埋伏在悬崖入口处的步兵可以在后面偷袭敌人，而机车则协同步兵们一起迅速干掉所有的十字军。此战由于敌人众多，所以最好是速战速决。当结束了这里的战斗后，迅速让部队向北部敌人的基地行进。在那里你可以尽情攻击你所能看见的任何敌人建筑目标，除了那幢名为Medical Facility的建筑物。如果你的攻击速度缓慢的话，你将遇到更多的敌人，所以为了给自己减少点不必要的麻烦，加快自己的攻击力度吧，当将南部基地的所有建筑物摧毁后，此关任务就顺利完成了。

第四关 铁盾（Zron Shield）

任务简报：阻止敌人穿越我军防御工事，抵御前来进犯的敌人。

过关指导：敌人的进攻信号不时地在空中闪烁，看来敌人有什么阴谋。果然不多时，在地图的上方敌人鬼鬼祟祟地出现了。此关的开始阶段，我想你应该知道怎么做了吧。一上来，就快速将部队移动到自己的基地处，如果你够快的话，应该可以赶在敌人到达前先行一步抵达。不多时前后会有两批敌人出现，当然他们并不是十分厉害，除了他们的空中战斗机难对付点外，那些十字军以你部队的实力应该是能对付的。当所有的来犯敌人被全部干掉后，迅速让自己的部队沿着山谷行进。当来到地图中央时，会出现一组敌人的十字军和一门榴弹炮，不要去理会什么十字军，你只要专心攻击榴弹炮就可以了，击毁它后就可以顺利过关了。

第五关 捕获（Acquisition）

任务简报：在己方部队抵达安全区域前干掉敌人的护卫队。

过关指导：派遣你的一支小分队（一组步兵和几辆战车）到地图的西部（地图上有着灰色闪烁光环的地方），而让你的主力部队和装甲机车沿着小路穿越地图中那条狭窄的山谷，抵达地图中心区域。在西部战场上，你的小分队会遇到敌人的少量部队，消灭掉他们后，快速和大部队会合。而在你主力部队的所在位置，原本阴影处的地方，隐藏着的敌人突然出现了。先暂时不要理睬这些家伙，等你看见标有Main

Ambush的部队时，让装甲机车和步兵们对着它猛烈攻击，把那里的敌人消灭干净后，向地图左下方移动。期间你会发现在前方不远的地方又出现了闪闪的光环，安排好阵型向那里挺进。敌人的攻击机和十字军又出现在眼前，当然你的主攻目标还是那个Main Ambush，和前次一样，集中火力干掉它。不多会儿，你的部队得到了一条消息：敌人的护卫队将从地图北面大路经过，快速移动部队前往目的地拦截敌人。护卫队有四艘重达10吨的运输机和一些轻型攻击机组成，你只要将其中的四艘运输机击毁，此关的任务就完成了。不过如果你想过过打仗瘾的话，那么干掉所有敌人部队也并不是件十分困难的事。

第六关 邻国大门（Neighbors at the Door）

任务简报： 保护好Asem的军用设施，击毁敌人的指挥中心

过关指导： 在你的左上方是同伴的基地，让自己的部队先前往那里，在两个峡谷的地方分别让部队各守一方，相信等你布置完队形后，敌人的部队就会前来进攻了，数量不少，你最好让部队躲在峡谷边上，以此尽量减少己方部队的伤亡。当在峡谷一侧的敌人被消灭掉后，立即赶往另一边帮助那里的部队阻击敌人。当这里的险情结束后，命令你的部队向地图东北方向移动。这期间最好让你的部队缓慢移动，因为一路上你会遇到两小批敌人，不过他们的数量并不多。除了几架轻型攻击机和十字军外，敌人将不会对你构成多大的威胁。小心移动自己的部队，慢慢抵达在地图最右上方的敌人基地。先干掉在山谷外的敌人，然后再将敌人基地外的两个暗堡击毁，这样只剩下基地内的敌军了，在这里还会有一场恶战。基地内敌人众多，如果你兵力分散的话，那么将难以抵挡他们疯狂的攻击。当基地里所有敌人被消灭干净后，你可以看到在基地最上方敌人的指挥中心（Command Center），只要将它击毁就可以胜利完成任务了。





第七关 人造卫星（The Satellite）

任务简报： 保护好RB-12雷达基地，击毁敌人的隐秘人造卫星。

过关指导： 这关是在丛林中作战，在游戏开始时集合你的部队进入友军基地内，保护好他们的雷达和弹药库，因为过不了多长时间，敌人便会大举侵犯。这次敌人不但派出了大量的地面部队，而且还有为数不少的空中战机。分派出一部分的重型战车和导弹车去对付敌人的空中部队，其他部队则去抵御敌人的地面部队。由于是在丛林中作战，你需要不时移动自己的部队，这样可以更有效地攻击躲在大树中的敌人。当扫清了这些不速之客后，立即集合部队向地图东南方向行进，去和Cole军官会合。当你的部队来到Cole军官所在地时，会遇到一组敌人的十字军。消灭他们后，和Cole一起返回基地。这时你会得到去摧毁敌人人造卫星的新任务（人造卫星的出现点不是固定的，不过你在地图上可以清晰地辨别出它的方位）。立即命令部队前往那里，一路上虽然会遇到一些零星的敌人部队，但你不用去理会他们，直接抵达卫星所在地，击毁它就可以完成任务了。不过当你的部队接近那人造卫星时，敌人会疯狂地向你发起攻击，因此你最好让主战车和步兵们先消灭掉一些敌人，待等到部队装备上了RAW后，再对着卫星攻击吧，相信用不了多久，你便可以顺利过关了。



第八关 失败的境域（No Win Situation）

任务简报： 抵挡住敌人的进攻，保护好CB-401工程卡车。

过关指导：这关中，你的部队分成三组，第一组包括两个班的步兵，第二组包括一些轻型战车和主战车，第三组是装甲机车和一些非战斗类的工程卡车。在游戏一开始，你的这些部队就将被安放在基地内抵御敌人的攻势。在地图上你会看到三个敌人的入侵点，立即分组前往那里埋伏。不多会儿，敌人出现



了，由于数量众多，你最好在友军的炮台支持下一起攻击来犯的敌人。坚持一会儿，Cole军官会告诉你友军的增援部队来了，这下好了，你可以边战边退，因为有更重要的任务等你去完成。指挥中心的长官命令你，带领卡车部队迅速抵达地图东北方向。让第一组两个班的步兵走在最前面，第二组轻型战车和主战车跟在步兵后面作后援，第三组装甲机车和卡车走在最后面。由于那里全是狭窄的山谷，因此部队不能直接抵达目的地，必须从地图的最北处绕道行驶。而在那里，山谷顶上有众多的敌十字军部队，先让步兵去对付他们，而轻型战车和主战车的任务是对付即将出现的敌重型轰炸机，保护好自己的装甲机车和工程卡车部队。当敌人的重型轰炸机现时，让你的几辆主战车保护工程卡车走在最前面，而其它战车则对付空中的敌人，在这里你只要安全地把工程卡车护送到东北方的目的地就可以完成任务了。

第九关 净化丛林（Jungle Purification）

任务简报：摧毁敌人的前哨，破坏敌军基地，并且找到那张我军行军微型地图。

过关指导：让部队在地图的南部降落，这时会看到在地图上有六个闪亮的灰点，你必须一个个地消灭他们，命令部队先移动到最靠近你的西面，在那里你会看到一个类似于弹坑的凹地。而在它的周围有着敌人的步兵、轻型战机和重型战车。你可以先让步兵和轻型战车一起来到弹坑的边缘和那里的敌人作战，而远程炮车则在远处炮轰弹坑里面的小塔。只要将坑内所有的建筑物击毁后，你便可以抵达下一个闪亮点了，沿着最近的路线来到下一个亮点。运用同样的方法击毁那里的建筑物。接着你就可以很容易的毁坏掉其它各处的敌人目标了。到最后地图上只剩下最北面的那个亮点了。集合好所有的部队，慢慢前往那里。你会发现是敌人的一个基地，有着众多的敌军军用设施。命令你的主力部队去攻击在围墙外的敌军，而远程炮车则攻击围墙内的建筑物。经过一番激战。城内的敌人被全部消灭掉了。迅速摧毁里面所有的敌军设施。因为如果你不能在短时间里干掉它们的话，那么敌人的空中轰炸机将会赶来，那时你将会陷入困境。这里的一切搞定后，在地图的最南面出现了一个亮点，原来是指挥部让你前往那里拾取一张微型地图。迅速命令部队移动到那里，期间敌人的轰炸机已经来到，不要去理会他们的攻击。以最快的速度赶到地图南面，得到微型地图后，任务胜利完成。

第十关 抵抗空袭（Anti-Air Raid）

任务简报：摧毁敌人东、南、西三个方向的地对空防空设施。



过关指导：敌军在每个地方都派遣了重兵把守，由于地理位置的关系，你最好先去摧毁西面的那个防空设施。用远程炮车攻击敌人，如果你无法接近防空基地的话，同样可以通过自己的重型轰炸机在高空对他们实施打击，当然你在刚开始时就这么做是很危险的，因为敌人的地对空火力会无情地将你的轰炸机全部干掉。命令自己的主战车和步兵与敌人部队纠缠，而远程炮车则对敌军的地对空武器进行攻击，等到将他们的那些防空设施全部击毁后，再命令轰炸机对付基地内的其他敌

人。当西面的防空设施基地被消灭后，原路撤回，继续攻击南面的那个防空基地（因为如果你想顺道先攻击东面的那个防空基地的话，由于地形关系，你的部队将会受到来自东南两个方向敌人的围攻）。当你把敌人的三个防空基地全部摧毁后，敌人的主基地便出现在地图上，它的位置在最东北角。指挥部让你迅速赶往那里，摧毁他们。集合好剩下的部队向那里缓慢前进。一路上会有零星的敌十字军来阻击你，消灭掉这些纠缠不清的家伙后，敌人的主基地也就在眼前了。这里的敌人并不是很多，先干掉围墙外的暗堡，然后命令主战车和步兵进入基地内，干掉里面的地对空装置和雷达后，就可以让你的轰炸机出场了。命令攻击机对付敌人的空中部队，而地面部队则对付基地内那些剩余部队。而在围墙外的远程炮车则可专心轰炸敌人的指挥中心和在它两边相同的Cathedrals建筑物，等将敌人这最主要的三座物体击毁后，此关任务完成。

第十一关 单独护送（Simple Escort Duty）

任务简报： 护送科学家到Xenofact，工作完毕后再护送工程车前往南部。

过关指导： 首先护送工程车抵达地图东北角，在那里出现了一批敌人的轻型战车，将他们全部消灭掉。等工程车开到Xenofact时，车内的科学家就会开始他的工作，这时敌人的部队出现了。不过不用担心，让你的主战车在最前面迎击他们，其他部队和远程炮车在主战车的身后对付敌人就足够了。当工程车完成它的工作后，你得到一条消息，再护送它返回原地。让装甲机车给受损的部队修补好后，整队按原路返回，当然沿途会有一些敌人对你发起攻击，小心保护好工程车，回到西面的原地。这时你又会得到指挥部的新任务，他让你立刻护送工程车到地图的南面（Rally Point Zulu）。同样让装甲机车给受损的部队修补好后，整队前往那里。在经过地图中心区域时会有大量的敌人来阻击你，让部队分别迎击敌人，注意保护好自己的工程车。让主力部队在最前面和敌人交战，派轻型战车和一组步兵保护好工程车。当部队一路艰辛地抵达到地图南部后，任务完成。



第十二关 占领与控制（Take and Control）

任务简报： 护送科学人员安全抵达Pickup Point地。



过关指导： 根据地图上的亮点显示，敌人的基地在东北方，命令部队向该地挺进。在沿途的山谷上会遇到零星的敌十字军，让步兵把他们消灭掉。在部队快要到达Order的基地时，派自己的飞行战队向那里启航。地面部队在未进敌人基地时会遇到在外把守的众多敌人，让主战车在最前面迎战敌人，导弹车则对付空中的敌轰炸机。轻型战车则在主战车的掩护下，快速进入敌人基地内部捣毁那些地对空武器，为即将到来的我方飞行部队扫清障碍。当敌人基地内有战斗力的部队被消灭后。集合自己剩余的部队，一边让装甲机车为受损的部队修复，一边让其余的部队捣毁里面的建筑物。先将敌人最主要的控制中心摧毁，然后再击破各兵营、工厂、能量站等敌军用设施。这时指挥部给你了新的任务，立即前往地图最北角去接我们的三辆工程车。接到任务后，先让轰炸机前往该地侦察情况，果然在那里有些敌人的暗堡和哨塔，还有几批十字军和轻型战机。探明情报后，让主战车和其他人员缓慢接近那里，将沿途的敌军消灭干净后，运载机将三辆工程车运抵北部，他们会自己回到敌军基地研究站里，注意保护好他们。等到工程车完成了他们的工作后，你必须护送他们返你的原出发点，也就是地图的最南面。一路上的敌人已经不多了，偶尔会出现一些残余部队对你进行干扰。只要小心行进，相信你是能够很顺利地完成任务的。

第十三关 落陷郊外（Under the Field）

任务简报：侦察出Jamminc Facility后，摧毁它，然后返回原出发点。

过关指导：这次你的着陆点会有两个地方，一个是地图南部，另一个在东部。安排你的主战车、导弹车、远程炮车、步兵和装甲机车在南面着陆，而轻型战车则在东部登陆。敌人的基地在地图的西北角，让部队向那里进发。这关敌人众多，所以你要小心应付。在未进入敌军基地的途中，在狭窄的山谷中，你



会遇到山上敌人的阻击，消灭他们后，向前推进。在你能够看到敌人基地时，你会发现基地各个角上都有一两座暗堡。先让远程炮车把他们干掉，然后再命令自己的主战车杀出一条血路来，可以让其他部队冲入基地内。在这里你会遇到大量敌人的轻型战车，派一部分的主战车和步兵对付他们，其他部队则把基地内的防空设施摧毁，这样我军的轰炸机就可以进入基地上空，对敌人实施空中打击了。如此通过近距离的地面部队和远程炮车的攻击以及空中战机的轰炸，经过一段很长时间的艰苦作战终于消灭了敌人的有生力量。接下来的事就是摧毁Jamminc Facility和其它基地内的军用设施，等到你将地图上所有的敌人和建筑物消灭干净后，得到新的任务——指挥部让你们立即撤退到原处，也就是地图的最南部。集合自己所剩部队，返回那里，任务完成。



第十四关 深入敌后（Behind Enemy Lines）

任务简报：摧毁敌人的主发动机、能量单位、辅助能量发动机、继电器、能量盒。

过关指导：这次你要将地图上六个灰色闪亮点全部摧毁掉。先让你的部队去攻击离你最近的那个平台，移动主战车和步兵靠近那里，将平台入口处的两个暗堡先击毁，这时敌人的十字军会从山谷上下来阻击你，让步兵去对付他们，而远程炮车则在半山腰远距离攻击敌人的主能量发动机和其它能量盒。只要将那里的能量单位全部击毁后，便可以不去理会那些敌军部队。移向另一个平台，运用同样的方法将其它几个平台上的能量站及能量发动机全部干掉，这关的难度并不是很高。只要多点耐心和敌人周旋，便可完成任务。

第十五关 脆弱的力量（Show of Force）

任务简报：摧毁Order的指挥中心和周边建筑物。

过关指导：终于到了最后的总攻了，这次你的部队数量比先前成倍增加，而且还有友军和你一起作战，不过敌人的数量也大大超过了你的所想。先让部队抵达地图西北角，那里有众多的敌人。让步兵前去发动攻势，主战车跟在他们后面，远程炮车在最后。消灭掉敌人的前哨部队后，命令部队进入敌人基地内，在友军的支援下，让你的部队专心攻击敌人的控制中心。摧毁了那里的建筑物后，让部队前往地图最北角，在沿途中你还会遇到一个规模很大的敌军基地。在那里敌人多得象蚂蚁，如果硬拼的话伤亡会很惨重。最好是边战边退向北部移动，在这里更多的战术技巧也是无用的，因为敌人的数量实在太多了，你能做的就是步步为营，聚合在一起，将敌人一批批地干掉，想要强行突破敌人的防线是十分困难的。将绝大多数敌人消灭后，再派遣你的地面部队和轰炸机将敌人的控制中心和Cathedrals摧毁。当将地图上所有的敌军控制中心击毁后，你终于赢得了战争的最后胜利。这时作为指挥官的你——莎拉·杰·帕克(Sarah Judith Parker)从装甲机车中走了出来，也许作为一名军人，这个时候是最激动人心的一刻，因为残酷战争的最后胜利属于你……

人造卫星终于升上了太空，对于那些外星球和地球上的人类来说，他们现在最希望的就是战争远离他们。（待续）

近距离作战IV

战术的完美体现

Close Combat 4: Battle of the Bulge

上海 御火行流

从根本上说，《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》（Close Combat 4：Battle of the Bulge）仍然沿用传统的"近距离作战"模式，即注重战术指挥，以班为最小控制单位等。然而变革是时时存在的，《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》相对于前作当然也有相当多的变化。这些变革主要集中在战略控制部分。

《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》采用的征兵模式是英文游戏非常常见的Command Point模式，像早先的《机甲指挥官》（Mech Commander）就是采用类似的系统，甚至许多军事模拟游戏，例如《重装机甲》（Heavy Gear）系列也是如此。在这样的模式下，玩家除了游戏开始时所掌握的兵力外，可以在游戏进程中根据玩家表现及游戏的安排获得一定量的Command Point值，而每个兵种都对应着一定的Command Point。每个战役开始前，玩家都可以利用手中的CP招募新兵来填补阵亡的空缺，或者将受伤损失的部队换下修养。

应该说，Command Point模式是相当真实严谨的，但它同时存在一个明显的问题，就是不利于新人上手。缺乏经验的玩家很可能由于一次战役的失败，产生大量的兵力空缺而获得的Command Point又不够，进而造成连战连败。

这次，玩家在战略上将控制大约5-6个军团，每个军团都拥有近乎无限的后备兵力。在每场战斗中，双方的军团如果没有被全歼，就能够获得完全的补给，当然补上来的都是缺乏经验的新兵，并且兵种配置是不变的。同时，这些军团可以在战略地图上进行调动，使玩家在兵力调配上有更高的自主权。由此而来的将是战略上更丰富的变化。

在《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》中，坦克的侦察能力被严重削弱，再加上由于已经是二战后期，以"装甲杀手"（Armor Destroyer）为代表的双方步兵反坦克武器日趋成熟，使得专业反坦克步兵也成为坦克部队的一大威胁。另外，战场转移到城镇中，步兵的掩护和坦克的死角相应增多，也为步兵对抗坦克提供了有利条件。当然，坦克在火力和生存能力上对步兵的优势仍然存在，问题在于如何发挥出来。在指挥以装甲部队为主的军团与电脑的步兵军团交战时，想单纯依靠坦克取胜当然也比较容易，但要付出相当的代价。而通过网络与其他玩家对战，这种战术更可能导致彻底败北。

众所周知，步兵在坦克面前的生存能力是非常有限的，但这只是在步兵与坦克正面对决的时候。步兵的隐蔽性和灵活性要远高过坦克。你不可能把一辆坦克，即使是最轻型的坦克藏在房屋内而不让经过的敌人发现，但步兵就可以轻易做到。只要有耐心，指挥两个携带Bazooka的步兵绕过大半个地图从背后击破一辆虎式坦克也是很常见的事情。

另一方面，步兵在侦察方面也比坦克强得多。坦克的防护和火力固然可怕，但这仅限于前方。一般来说，单独的坦克对于它后面发生的事情完全是一无所知，即使发现有异样也很难迅速转向。而坦克的后部又是它装甲最薄弱的部分，所以一定要有其它单位，特别是步兵的照应。

《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》还增加了前作一直缺乏而玩家普遍要求的火力支援。在《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》中，玩家每天可以获得两次火炮的支援和根据天气情况决定的空中支援。这些支援并不会以单位形式出现在战场上，而是在需要的时候呼叫它们。当然，在战斗之前，玩家必须决定将这些支援火力分配在哪些需要的战场上。战场外的火力支援，特别是战术空军的支援火力非常强大，足以摧毁最重型的装甲单位，但机会有限，范围也有限。在正确的时机和正确的位置使用它们，往往能够一举扭转战局。当然，由于这些支援的精确度有时真是差得离谱，所以运气也起一定作用。

总而言之，由于在各个环节上严谨、出色的设置，使得这款游戏能够充分地体现出玩家的战术意图，同时也大大地激发出玩家的战斗兴趣。

不朽的历史

Close Combat 4:Battle of the Bulge

上海 Takuya

不管是历史或展望，是已知或空想，只有一件事实存在——人类的存在，永远与战争的存在联系在一起。所谓战争，无非是为理念、求生存，却总是被人以神圣的外衣包裹。从文学、美术、音乐到人类文化各个角落，无不留下了战争的痕迹。而对于一向追求刺激宏大题材的电脑游戏来说，战争更是不可放过的资源。

半个多世纪前的第二次世界大战给世界留下的伤痕已经渐渐愈合，而以这场史无前例的惨烈战争为背景的游戏，十几年来亦层出不穷。其中更以Atomic出品的《近距离作战》（Close Combat）系列最为经典。

3年前，我们踏着及腰的海水登上了诺曼底海滩，体味着这场战争中“最长的一日”。

同一年，我们又空降在莱茵河畔，为了那几座可望不可及的大桥而浴血奋战。

去年，我们又转移到苏德前线，从莫斯科的严寒到柏林的陷落，我们的坦克群横扫整个东线战场。

今天，我们要面对的是德军的最后一次反击，就在法国阿登地区。



公元1944年12月15日夜，驻扎在欧洲阿登地区的7万5千名盟军士兵没有丝毫畏惧地进入梦乡。德国人在东线和西线的惨重损失，使得曾经一度极其强大的德国战争机器陷入重蹈覆辙的阴影中。欧洲的解放已只是时间问题，而德国人已经被迫在本土上作战了。阿登的森林是如此茂密，以至于大规模的军队调遣成为不可能的事情。没有人相信，德国人还能够集结足够的兵力进行另一次反攻。

12月16日晨5:30，德军突然发起一次大规模的攻势，使得盟军一时完全陷于措手不及的状态。超过25万德国国防军，在足够的装甲部队和火炮支援下，涌入这个地区。美国陆军在猝不及防且严重缺员的情况下，被迫后退，在战线上形成了一个巨大的口袋形，史称the Bugle，突出部之战。

德国人真的有一个大计划，他们的设想是这支大军以装甲部队开路，企图突破盟军控制的阿登地区直达默兹河的薄弱中心，再转向北方和西北方，把盟军战线切成两半，攻占安特卫普港，把盟军北方军队的生命线切断。如果这个战略目标真的实现，盟军将会像3年前一样，被再次赶回海里去。

德国方面集中了它所剩余的几乎所有兵力，共计10个装甲师和14个步兵师，包括最精锐的第五和第六装甲集团军，超过200辆虎式坦克。德国空军的残部也被集合起来做孤注一掷，间谍、破坏分子和穿着盟军制服的特工也悉数出动。指挥这一切的，是在巴巴罗沙中一举成名的坦克战天才龙得斯泰克。

至于盟军方面，局部兵力的劣势是显而易见的，但盟军拥有更广泛的兵源和后援部队。龙得斯泰克将面对的，是北方的蒙哥马利、南方的布雷德利和巴顿这3位名将坚守的防线。

局势上仓促应战的盟军显得非常被动，但德军的战线已经拉得过长，以邱吉尔的话说，“这只乌龟的脖子伸得太长了”。整个二战的欧洲战场在此时走到了一个决定性的十字路口。

Atomic制作，SSI发行的《近距离作战》系列新作——《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》，将这一场欧陆历史上最激烈的攻防战，真实地展现在电脑屏幕

上。你现在可以选择操控介入战争的双方。无论是哪一方，你都必须抱着战胜的决心。

而所谓的决心，就是在黑暗的荒野中，开辟前进的道路！

一个战争策略游戏，能够以同样的名字、同样的系统和同样的风格延续到第四代，必定有其过人之处。尽管《近距离作战》系列在国内的影响力远不及国外，但一般接触过的玩家都承认这是一个非常优秀的系列，最多只能说不喜欢这种类型，而没有人能够否认它的品质。

1997年初，当时属Microsoft旗下的Atomic推出了开创《近距离作战》系列的第一部作品《最长的一日》（the Longest Day）。这部作品放弃了一般战争游戏试图展现规模宏大的战争全貌，而仅仅选取了二战中历时半个月左右的一场著名战役——诺曼底登陆。浓缩的时间和地点，配合上连场激战，更突现出战争的残酷。在游戏模式上，亦独此一家地将重点集中在小规模部队的战术层面上，使玩家更注重于细节的指挥和战术运用。在当时，其拟真度无疑是首屈一指的。很快，在1997年年底，Atomic又趁势推出了第二作《夺桥遗恨》（a Bridge Too Far）。顺应第一部作品的成功，Atomic沿用了旧的引擎和大部分图形界面，所以开发周期异常的短。但在推出之前，他们花了很多时间用于修正玩家对第一部作品不满的地方。最主要的是在图形方面，改换了玩家们普遍反映尺寸过小的步兵单位的贴图，尽管从比例上看，第一代里的步兵尺寸是正确的，但反映到电脑屏幕上的感觉就不是那么回事了。然后，玩家又普遍反映新的步兵尺寸看上去很傻，结果Atomic又放弃了已经完成的部分，重新做了一遍。在这种认真的态度下，Atomic顺利地于年底发布了这部取材于历史上最大规模的一次空降行动的游戏，反应更甚于年初的第一作。之后，Atomic的《近距离作战》系列沉寂了两年之久，直到1999年才再次推出风格基本延续前两部作品的第三作《俄国前线》（the Russian Front）。《俄国前线》的取材改变了以前的做法，而将视野放宽到整个东线战场，从莫斯科城下一直到攻陷柏林。同时游戏中坦克等装甲单位的比重得到了极大的加强，游戏的绝大多数战役都出现了大规模的坦克战，着实让玩家过了一回瘾。但是随着坦克地位的增强，一个问题也暴露出来了，那就是Atomic所使用的引擎在坦克AI方面存在明显漏洞。这点直到现在都没能得到根本解决。尽管如此，从获得的荣誉来看也显示了





《近距离作战》系列仍然是Atomic的一大成功。

《近距离作战Ⅰ》，PC Gamer 1997年最佳战争游戏；

《近距离作战Ⅱ》，PC Gamer“游戏史上最精彩的50个游戏之一”排名第43；

《近距离作战Ⅱ》，Online Gaming Review 1997年最佳战争游戏；

《近距离作战Ⅲ》，PC Gamer编辑选择奖；

《近距离作战Ⅲ》，Gamespot编辑选择奖；

就在《近距离作战Ⅳ－－阿登反击战》发布不久，Atomic又宣布了《近距离作战》系列第五部作品的开发计划。这次，Atomic将再次将焦点转回诺曼底海滩。这部题为《犹它海滩》的作品，将用今天的技术和视角再现我们3年前曾经经历过的那场战役，相信它的成功也是可以预计的。

有趣的是，Atomic在制作《近距离作战》系列时，往往喜欢用经典二战电影的标题为它们命名，例如较早期的《最长的一日》、《夺桥遗恨》等，皆为脍炙人口之作。今次的《阿登反击战》亦引自同名影片（中译为《坦克大决战》）。也许这就是Atomic追求真实体验的一个写照吧。

战争的艺术

close combat4: battle of the bulge

上海 wilbur

据统计，99%的战争结局，是以兵力占优的一方取胜而告终。在《近距离作战》系列中，以优势兵力



取胜，这是谁都能够做到的事情。然而游戏毕竟是游戏，没有挑战性就失去游戏的趣味所在。对于《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》（Close Combat 4：Battle of the bulge）中经常出现的险中求胜的战斗，虽然是偏门，却是我们必须专门讨论的问题。

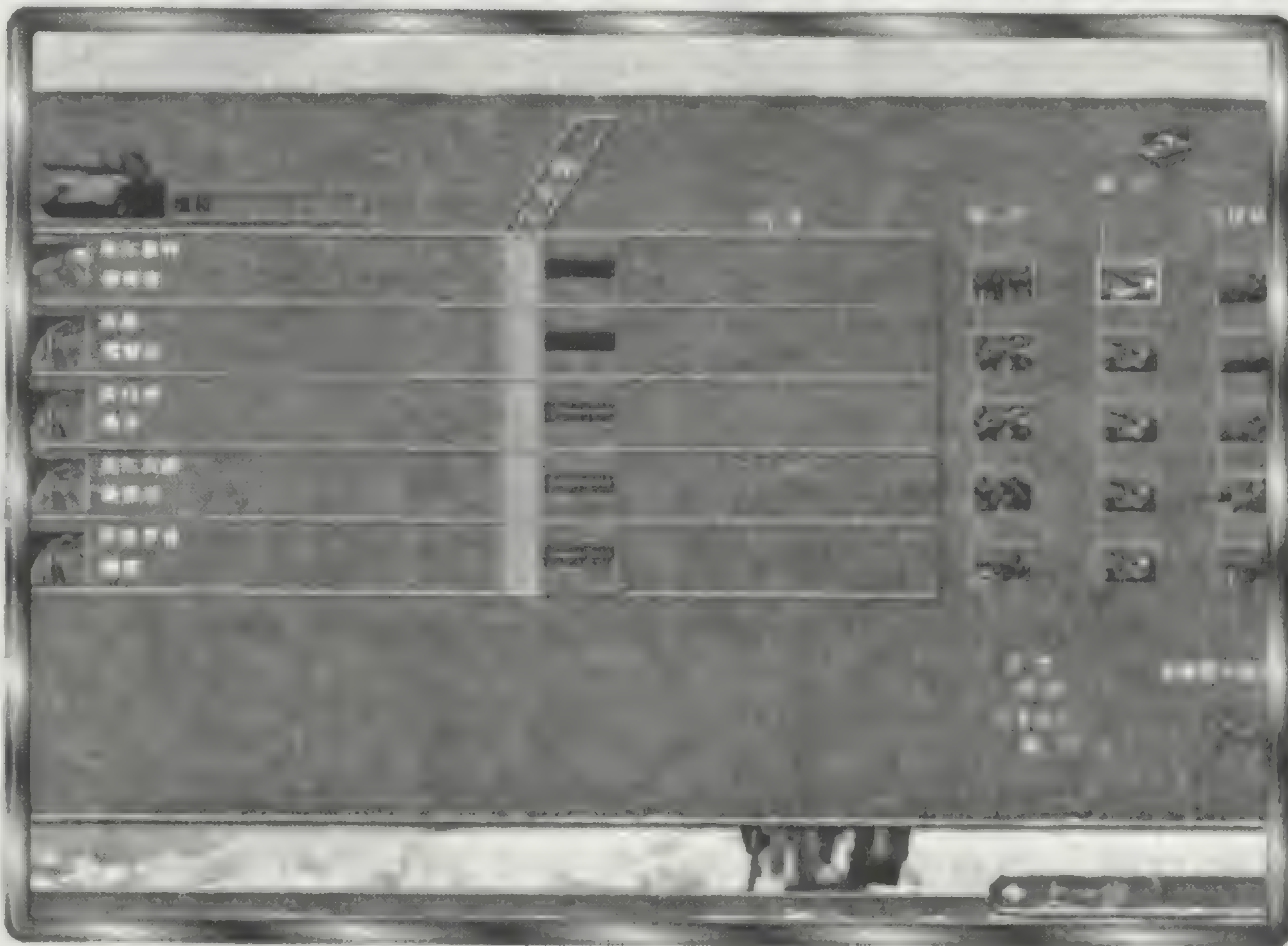
"简单而言，自3、4千年以来，战争的本质始终没变，左右胜负的是补给；到达战场之后，左右胜负的是指挥运用的能力。"——《银河英雄传说卷一之黎明篇》。就广泛而言，补给决定了战争的胜负，德军发起突出部之战，其目的的根本，也在于摧毁盟军的补给线。就游戏本身而言，你所能调配的"补给"，其实就是处于后援位置的预备军团。判断何处是争夺的焦点，敌人会在何处突破，并在接触面上集结尽可能多的兵力，这就是《近距离作战》系列仅有的战略层面。然而，本作毕竟是以战斗为主的战术游戏，更强调的是到达战场之后的指挥。从最初的布阵，到细部的指挥，到最后的清理战场，高超的指挥能力直接决定了战斗的胜负，而一次次战斗的胜利则累计为整个战役的胜利。尽管在现实中，以战术上的胜利来扭转战略上的劣势是非常难的，但在游戏中则是另一回事了。

"想生还的人要处变不惊，并听从我的指示！我们部队目前虽然是输的，但是重要的是要争取最后那一刻的胜利！"——《银河英雄传说卷一之黎明篇》。

经验与士气因素在《近距离作战》系列中一直是强调的重点。再优秀的指挥，没有服从命令的部下也是白搭。在劣势下求胜，利用经验和士气的优势是一种有效手段。经验方面当然要尽可能保存下久经战阵的老兵。至于士气，在兵力不足的情况下，的确很难办。一般来说，就是要保住手里的Victory Point，并设法夺取敌人所控制的。在偏远地带，敌人一般只会派遣一小队步兵前去占领，你只需要在可视范围内布置一部机枪级的火力即可轻松守住。而容易丢失的Victory Point，在尚未从根本上削弱敌人实力前，还是不要轻易占领为好。另一方面，呼叫一次炮兵支援，对敌人进行火力覆盖，就能够很容易地使对方吓得胆战心惊。

"没错，每个人都以为帝国军从伊谢尔伦回廊入侵，但事实上这既不是规则也不是法则。"——《银河英雄传说卷四之策谋篇》。

步兵就一定不如坦克吗？实际上，这既不是规则也不是法则。《近距离作战》系列中，经常遇到的课题就是如何以小股步兵、少量火炮，打败攻入的装甲目标。坦克拥有厚重的装甲没错，但并不是全身如此。坦克的后部装甲往往脆弱得可以用手雷破坏，更别说没有足够防护的履带了。即使只是将它弄瘫痪，一辆坦克的价值也已经大打折扣



了。这种作战的最关键之处，在于出其不意。你可能需要指挥两个步兵，经过大约20分钟的潜行绕到敌人后方。其中的耐心和作战方案的设计，是非常值得我

们研究的。

“战略及战术上的最上乘手段便是让敌人高高兴兴地中圈套。”——《银河英雄传说卷五之风云篇》。



伏兵是《近距离作战》系列中以小规模或劣等装备的部队打击敌人的最常用手段。埋伏的地点随处可见，从一般的树林、灌木丛到错综复杂的城区，利用轻型装甲单位、反坦克炮甚至步兵伏击敌方的主战坦克，是扭转坦克部队数量差异的常用方法。装备bazooka的小队可以潜伏在房屋中而不被发现，知道坦克经过，将脆弱的后部暴露出来才给它致命一击。同样，小型的反坦克炮也可以配置在房屋内，但这种大家伙就没办法保证从旁边经过的敌军不会发现了。



“这就是名将的战争手法！抱着明确的目的，一旦达成之后，就应脱离，不该再恋。打仗就得这样才行。”——《银河英雄传说卷三之雌伏篇》。

明确目的是决定作战前的第一要务。一次潜伏行动的目标，最好定位在消灭一辆坦克上，因为在强调步兵坦克协同作战的本作中，敌人的步兵不太可能给你足够的时间进行第二次攻击。而发射出第一枚炮弹后如何撤离战区，也有许多方法可循。首先，在攻击前要想好退路，最好是沿着房屋撤退，这样你的危险只限于通过建筑间的街道。同时，最好有步兵在附近进行掩护，吸引附近敌方步兵的火力。而如果附近还有其他的敌方坦克，那就更得小心了，在攻击的同时进行重火力的压制也是可以考虑的。

“一旦开打，就不可能没有死伤，与其成反比的是，牺牲的人愈多，战胜的比率就减少。兵学所存在的意义便架构于这两种命题上，也就是说，以最小的牺牲换取最大的战果，才是成功的；残酷说来，便是要如何才能有效率地杀死自己的同类！”——《银河英雄传说卷一之黎明篇》。

最有效的杀伤！这是实现局部战斗的要求。一般地说，在受到火力压制的情况下，步兵的射击命中率会大大降低。尽管整个战场上，你的兵力可能少于对手，但你可以设法在局部集中兵力，特别是像机枪班这样的火力点，吃掉敌人落单的队伍，逐步改变兵力的比例。坦克的对战也是如此。在同等条件下，一对一的坦克战，基本上就是靠运气，看谁先击中谁了。但是如果能形成多打一的局面，毫无损失的胜利则是比较易得的。而从战略上看，简单的说就是要真正在整体上削弱敌方的兵力，这就要尽可能将敌方军团全歼，否则敌人的补充源源不断地上来，老兵们流血流汗换来的战果就毫无意义了。

“有做得到的事情，也有做不到的事情”——《银河英雄传说卷一之黎明篇》。

说了这么多险中求胜的心得，最后还是要提醒各位，战争最重要的还是实力。不能太寄希望于策略和运气。在注重细部指挥的时候，千万不要忘记纵观大局，抓住战场的总体态势。过于追求以少胜多的艺术，也容易走向极端。毕竟，即使在游戏中，还是有做不到的事情。

公元1945年1月1日，德军退出阿登地区。这等于承认了德军在二战中最后一次攻势的失败。

欧洲的历史，又翻开了新的一页。

最真实的战斗体验

CLOSE COMBAT 4:BATTLE OF THE BULGE

上海 Hugh

从来没有一个系列，能够从各个感官上让我那么深切地感受到战斗的滋味。《近距离作战》系列是个例外，因为从我开始玩第一代的时候，我就知道，这才是我所寻找的战争游戏，直到如今的《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》（Close Combat 4：Batlle of the Bulge）。

以拟真度为主要卖点的《近距离作战》系列，对于图形及音效的表现自然是非常出众的。游戏中出现的100多个单位，都有独特的武器声音效果。我们不仅仅能够判断出坦克炮与步枪的区别（一般的战争游戏也仅此而已），而且能够清晰地分辨出它们的不同。所有的武器音效都是实物采样的，曾经看到过一篇国外的介绍说，当时在制作游戏的时候，为了完全保持游戏的真实性，光是收集这些武器就花费了很大的精力。要知道收集齐这些55年前的老家伙可不是一件容易的事。基本上每件武器的音效都是一一对应的。玩家完全可以通过声音来判断武器的种类，甚至部队火力的强弱。另外双方士兵能够用英语或德语两种可选择的语言进行汇报。不要以为语音方面会比较简单，其实，玩家也能够听出其中的口音差别。有一次我就发现美军士兵和英军士兵所说的话，有明显的地域区别。（主要是我不懂德语，所以不太清楚德语的口音是怎样的。）所以即使游戏的音效不能称为优秀，但是至少也堪称恰如其分吧。



至于图像方面，《近距离作战》系列一直是精确与精美的典范。《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》的图形引擎，仍然沿用了三代的V for Victory（V4V）引擎。经过了前3部作品的完善和发展，V4V引擎在各种地形上的表现已无可指责。从第一代作品起，它就使用了地图实拍的制作方法。当然，这种在1997年还比较罕见的处理手段，今天已经几乎是所有战争游戏必需的要素了。地图的制作继续沿用在实地航拍的地图上进行加工修正的方式。但能够将地图处理得如此细腻而不失真实，同时兼顾细节、平衡性与真实性也实属不易。并非如同大多数可选分辨率的游戏那样靠扩大可视范围来提高图形的精细度，而是所有的地形和单位都使用更精细更多像素的图形，而总体的可视范围不变。

在地形与单位的比例和精细度上秉承其一贯作风，兼顾真实性与美观两方面。由于游戏背景的缘故，游戏中的地形大多是非常漂亮的雪中小镇的场景，而每场战斗中对地形环境的影响，包括弹坑和报废的车辆等，在以后的战斗中都会保留下来。也许是为了与漂亮的地形背景保持一致的缘故，游戏中的作战单位，特别是车辆相比于前作，更增添了一些装饰性，表现出一种略带有粉彩的效果。当然，这在真实性上打了点折扣，但无疑更加赏心悦目。

战斗中地图上的树叶及阵亡士兵的尸体都可以移除或显示，这一直是《近距离作战》系列的惯例。而本作在细节部分做得更加细致。车辆启动时尾部冒出的烟气，开炮时炮口的烟雾等细节都考虑到了，而战斗中所施放的烟雾也显得更自然。也许唯一的遗憾只差雪地上步兵的脚印了。如此高品质的画面，实在已经达到令人感动的程度了。以2D游戏来看，在图形方面《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》可谓极致了。

《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》继续沿用前作中真实的经验、士气和弹药的影响。士兵们在战场上的行动，除了玩家所下的命令外，同时还受到所在队伍的士气、经验及剩余弹药量的影响。一支经验丰富的军队能够处变不惊，在任何恶劣条件下都发挥出最佳水平。士气则反映在士兵执行命令的程度上，过低的士气甚至可能导致士兵在战场上倒戈。同前作一样，当剩弹量降低到一定程度以下时，士兵往往会选择保存弹药而避免正面交火。这些因素都是玩家们指挥作战时需要考虑的，也更真实地反映出战场的全貌。

应该说，《近距离作战Ⅳ——阿登反击战》首先在视觉和听觉上就已经征服了我。

补丁铺

首先要告诉大家一个好消息，就是我们的这个小小补丁铺的规模开始扩大了，目前主要是“库房”部分，库中存货自然会比以前多了。掌柜的也不像以前那样一人独挑，而是轮流上岗，有掌柜甲、掌柜乙、掌柜丁……既然货多人多，掌柜们当然不会闲着，大家都在努力选出更好的货品来让每一位光临小铺的客官满意而归。而各位客官如有急需也可以直接亲临“库房”自选，具体地址是：www.1stgame.net或tidal.yeah.net，同时如有任何关于补丁的问题也可在这两个地方进行探讨。

近期玩家们谈论最多的莫过于《暗黑破坏神Ⅱ》了，虽然褒贬不一，但总的来看多数意见还是认为这个续篇制作得很成功，所以这期补丁铺里自然还是少不了关于它的东东。还有就是近期《星际争霸》的国内赛事正在如火如荼地进行，各地的星际高手纷纷出马，演义一场场精彩对局，相信此次过后又会有一大批星际能手出现吧！或许“星际热”会再度升温？为此这回铺里又准备了新的“星际”的地图及相关补丁。另外还有一些近期比较流行的补丁修改器也在本期补丁铺一同献上，各位这就进铺观货吧！

北京 赵骁

《暗黑破坏神Ⅱ》修改器

Diablo Ⅱ

“大菠萝2”无疑是我们最关注的游戏，光是它的修改器就不下七八个版本，这次掌柜的我特意为大家选了几个先进好用的，你还不快拿去试试？

D2EDIT V1.3.2

其制作者保证这是至今为止最成熟、最全面的Diablo Ⅱ修改器，除了可智能修改人物各种数值属性外，还有一个完善的物品编辑器，内置了世界范围内高手们收集的终极物品达800多件！件件皆精品！看完之后是不是很兴奋？

使用方法：直接运行子目录\D2EDIT下的执行文件D2EDIT.EXE，在第一个界面选单中点击open file打开人物存档*.d2s。首先出现编辑页面，在这里你可以调整人物的各种属性。这个修改器有别于其它修改器的特点是它可以随着人物级别的调整而自动改变为其相应的经验值，大大减少死机的可能性。在编辑页面左面的是人物基本属性列表，右面是传送门、关卡和等级经验列表。左下角的EDIT ITEMS是物品编辑页面的开关，单击后会新开一个编辑页面。左面类似人物身体的图标是人物已经装备的物品。已占用的格子呈深蓝色，空余的呈灰色，选中已有物品呈亮黄色。左下角STASH格子是“银行”里的物品，颜色显示同上。右面INVENTORY是随身携带的物品格，颜色显示同上。BELT和HORADRIC CUBE同理，最重要的是右面三个长按纽（由上到下），第一个是把物品LOAD到指定格子里，第二个是将指定格子里的物品导出为*.ITEM的文件，第三个是删除指定物品。当所有完成后，点选SAVE退出。

D2TRAINER V1.01

这个修改器可以修改游戏中的人物属性、任务及传送点，还可修改装备和宝石，其突出特点就是简单易用，并可以利用模板方式制作新的装备，同时还保留原装备的附加属性，这样很容易制造出超级装备来。

使用方法：直接运行子目录\D2TRAINER下的D2TRAINER.EXE，然后选择要修改的项目，即改即所得。

D2CHEAT V1.0A

使用这个修改器可以让你无限打造装备、向AKARA无限取得RING，向ORMUS无限取得RING，

向ALKOR无限取得生命药水，无限打地狱熔炉，无限打DIABLO（看看到底谁够狠，呵呵），无限向TYRAEL取得点数。注意此修改器只能针对1.02版游戏使用。

使用方法：首先进入游戏，然后按ALT+TAB键切换到桌面，直接运行子目录\D2CHEAT下的执行文件D2CHEAT.EXE，在修改器面板中将你需要改的选项打上勾即可。

D2IMBUE V1.1 Beta

这是用于《暗黑破坏神Ⅱ》V1.02版的跳关修改器，你可以利用它跳到任意一关，包括“奶牛关”，对于不能通关或急于通关的朋友会有所帮助。

使用方法：直接运行子目录\D2IMBUE下的执行文件D2IMBUE.EXE，点击LOAD A SAVE FILE选择一个存档，然后决定你想去哪即可。

《星际争霸》地图补丁

STAR CRAFT

随着《星际争霸》大赛的举办，《星际争霸》在近期又逐渐成了热点，掌柜的我在这里搜集了一些《星际争霸》的地图补丁，就算是向那些热爱星战的人们致意吧！

地图：血满沙场

这张地图很有趣，如果你想与对手开战的话，首先必须杀掉包围在你四周的无辜野生动物。OK，让我们在血的颜色中纵横吧！

使用方法：将子目录\SCBLOOD中的文件拷贝到游戏的\MAP目录下即可使用。

地图：王者的生存

这是一个非常经典的RPG地图，是用星际RPG地图king of survival作的一个改版，主要是修改了转职系统，使游戏更具可玩性，在达到一定条件时还可招出一些隐藏兵种。在里面你每打掉一个单位可获得不同的矿资源，并可利用这些资源不断为自己的英雄升级。

使用方法：将子目录\SCKING下的文件拷贝到游戏的\MAP目录下即可使用。

地图编辑器汉化补丁

这个版本的汉化补丁是用VC++作的，程序小速度高，对游戏编辑器的大部分内容作了汉化，对各单位的名称保持原样不变。

使用方法：将子目录\SCPBOD下的文件拷贝到游戏目录下覆盖源文件即可，请注意备份源文件。

《星际争霸》上帝之眼

STAR CRAFT

这个小东东专用于网络对战，对《星际争霸——母巢之战》V1.05和V1.06有效，可将对手的动向了如指掌，打起仗来自然得心应手，不过我们还是提倡公平竞争，但如果是在高兴的时候用这个东东跟朋友开个玩笑的话，倒也无妨。

使用方法：在游戏中直接运行子目录\SCGODEYE下的执行文件GODEYE.EXE，然后按下F5键可在小地图观察敌人动向，按下F6为大地图全开，F8为Disconnect。具体作法是当你激活此程序后，先按F6，再把光标点到地图的另外七个起始点，对手的一举一动尽在掌握。

《王国兴亡录》修改器

这个修改器的内容比较简单，可以修改游戏中人物的智力和行动力。

使用方法：将子目录\DINAR下的文件RAL.EXE和NAME.TXT拷贝到游戏目录下，运行RAL.EXE，从列表选择或输入人物名字后，搜索或直接修改即可。若列表中没有名字，将新名字加入到AME.TXT即可。

《隐藏与危险》超级存档

Hidden & Dangerous

《隐藏与危险》推出已有一段时间了，不知各位玩得怎么样。掌柜的我推荐还没有玩过的朋友不妨试试，这确实是一款很不错的游戏。这里是它的超级存档，至于如何“超级”，你自己一看便知。

使用方法：将子目录\HDNETWARE下的文件S.BIN拷贝到游戏的\SINGLE子目录下即可。

本期补丁均收录在《大众软件CD》2000年第10期中

本期补丁下载网址：WWW.1stGAME.NET

秘技屋

上海 游趣创作室：雷鸣

新绝代双骄Ⅱ

无限金创药：在春月楼有一位老奶奶会一直送你金创药，拿满99个去卖，就可以有无限金钱了。

帝国时代Ⅱ
Age of Empires Ⅱ

这是最新的官方秘技——在游戏中按下回车键进入Chat模式，然后以大写字母输入以下字符串，可获得相应的秘技功能。注意在开始游戏时，要将设置选项中的CHEAT MODE开关勾上才能使用以下秘技。

POLO：去除黑影
MARCO：展现地图
AEGIS：直接建造
ROCK ON：1000石头
LUMBERJACK：1000木头
ROBIN HOOD：1000金子
CHEESE STEAK JIMMY'S：1000食物
NATURAL WONDERS：对自然生物的控制
RESIGN：自杀
WIMPYWIMPYWIMPY：摧毁自己的建筑
I LOVE THE MONKEY HEAD：得到一个VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON：得到眼镜蛇车
TORPEDO x：杀掉对手（x代表想要杀掉对手的数目）
TO SMITHEREENS：得到一个破坏者
BLACK DEATH：消灭所有敌人
I R DEATH：胜利

星际迷航——精英力量
Star Trek: Elite Force

在游戏中按下~键并输入sv_cheats 1开启作弊模式，然后再按下~键输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

god：无敌模式
noclip：穿墙模式
give x：获得物品（x可以是：Phaser、Compression Rifle、Scavenger Rifle、IMOD、Tricorder、Health、Ammo、All）

法老王的复仇
Pharaoh's Revenge

进入游戏后，按以下键可获得相应的秘技功能：

F5：获得额外的生命
F7：逐个击毁

战神Ⅲ
Warlords Ⅲ

游戏中，按下F8键后输入以下字符串，再按下回车键以得到相应的秘技功能：

just for grant：所有部队变成战车
hiho hiho：所有建筑单位生产时间+1
purple heart：所有单位得到奖章
king of the castle：所有建筑单位成为大本营
dragon rush：所有单位变成Dragons
run spot run：所有单位移动为99
there can be only one：男主角经验为100
but now i can see：全地图
not easy being green：水成为绿色
if i were a rich man：10000黄金
show me the mana：20威望
burn baby burn：所有地点着火
i am lazy：占领所有城市
name that tune：新的音乐
lord of the mana：每一轮回城市威望+1

太空帝国Ⅳ
Space Empires Ⅳ

在游戏中按下Ctrl后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

money：所有资源到100000
movement：船只移动速度全满
repair：船只全部修理

雷曼Ⅱ——胜利大逃亡
Rayman 2:The Great Escape

按Esc键进入游戏菜单，然后输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

glowfist：获得更多的火能量
gimmelife：获得额外的5条生命
gimmelumz：获得额外的5个Lumz
gothere：选择段数

幕府将军——全面战争
Shogun: Total War

在今年第14期秘技屋中曾提供过此游戏的秘技，这里再补充两条——在游戏中输入以下字符串获得相应的秘技功能：

.prototypearmy.：部队获得无限生命
.ifoundsomecu.：所有省份获得 Copper

机甲战士——巨人三部曲
Mech warrior：The Titanium Trilogy

在游戏中按下Ctrl+Shift+Alt键，然后输入以下字符串获得相应的秘技功能：

su：刀枪不入 on/off
is：无限弹药 on/off
oo：热力跟踪 on/off
it：以何武器摧毁当前目标
re：摧毁当前目标
in：gives you jump jets
cr：unlimited jump jet juice
li：胜利完成任务
be：全景模式
superfunkicali：完成升级

重金属
HEAVY METAL：F.A.K.K.2

在Video/Audio菜单选择advanced options,然后键入~，再输入以下字符串获得相应的秘技功能：

god：上帝模式
give all：得到所有武器
map x：x是地图名，用下面的代码就可以跳到任意关。

blood
cemetary
cliff1
cliff2
creeperpens
end
fakkhouse
fog
gruff
gruff_cinema
homes1
homes2evil
homes2good
intro
landersroost
oracle
oracleway
otto
over
shield
swamp1
swamp2
swamp3
towncenter_evil
towncenter_good
training
under
water
zoo

圣剑大陆

在游戏中按下F8键，再键入以下字符可获得相应的秘技功能：

all level up 20：level加20级
full hp：体力全满
full mp：法力全满
quit：结束游戏
fx4105：连续使用造山术
fx4106：连续使用造谷术

在游戏中同时按下以下键获得相应的秘技功能：

Ctrl+←↑→↓键：镜头旋转，上下俯仰角度。

Shift+↑↓键：镜头旋转，上下俯仰角度。

精灵幻境

无限移动法：在空白处同时按下鼠标的左右两键，画面就会静止，人物不会走动也不会跳来跳去。然后再点选要移动的人物或精灵，即可再次移动，用在敌人身上也可以。

E-MAIL：tianjiao@163.net
web:http://www.gamejoy.net



浙江 飞云

话说中原有一门派，名为大众派，自1995年8月20日创立至今，已是名震江湖。派中猛将如云，雄兵如雨，小可原是一无名小卒，现为光宗耀祖，愿加入大众派。

个人简历

姓名：《太极张三丰》 性别：《皇帝》

国籍：《伊苏国》 年龄：《魔法少年》

出生日期：《石器时代》

出生地点：《失落的大地》

现居住地：《刀锋边缘》

生肖：《龙神》 属性：《地狱火》

名派：《江湖》 外号：《暗黑破坏神》

最喜欢的人：《战国美少女 》

最痛苦的经历：《求婚365日》

口头蝉：《上帝也疯狂》

信仰：《异教徒》

工作单位：《主题医院》

上班地点：《死亡地带》

使用兵器：《轩辕剑》、《时空之轮》

坐骑：《魔法门》

绝招：《吞食天地》、《横扫千军》、《天旋地转》

读者 孤胆枪手

我家本是《幸福之家》，但自从家里有了台电脑之后，顿时《风云》突变。

每当我开机准备尽情享乐时，父母便会成为我的《危险人物》，使得我不得不设置《××警戒》加以防范。特别是那位作为《超级医生》的老妈，每次在她《杀气冲天》地来到电脑桌前，她的《巫师之怒》常常会给我的电脑带来《毁天灭地》的灾害（一顿乱关）。即使是面对她的《青涩宝贝》，她也不顾《黑与白》，统统地来了个《横扫千军》，进行彻底封杀！于是，我的《未来零点》也就来到了……

各位编辑们，请伸出你们的“援助之手”，恢复我的《自由与荣耀》。我将重燃内心的《地狱火》，完成我《太阁立志》的梦想！

编者：别出心裁的只言片语已太多了，此番再为大家选送两段，只是出于对读者的负责，还望大家今后再多想几式高招，我倒要看看读者还有没有令我击节的武功路数。

读者 赛特

那天，我在小摊上终于看见了《大众软件》第13期，我亿分兴奋地打开了第128页，结果，我立刻去了医院，量血压、查脉搏、验眼睛和照X光。

Because我的最爱《明星志愿Ⅱ》又下降了一位，我见到眼前的一切不能自已了……

读者 付鸰

大宇公司出品的游戏实在厉害，《明星志愿》曾让我玩了个通宵，后来的《明星志愿Ⅱ》玩的我又哭又笑，也是我买下的第一款正版游戏，玩了上百遍，可它在排行榜的成绩实在令我心痛。还未出版的《明星志愿2000》更是令我和同学又气又恼，我等得花儿也谢了。

编者：看见了吧，不是《暗黑破坏神Ⅱ》能“黑”住所有人的心的，在不经意的那一边，我与读者同在。

上海 黑天使

清晨，去了一次书摊，按理说大软该来了，老远就见到一本大软在风中摇晃，突然，我见到边上有个盒子，上面印着一行字：Diablo Ⅱ。（后来才知道是伪正版，悔之晚矣）

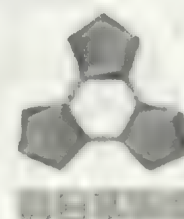
结果是所有的钱都给了老板只拿回了Diablo Ⅱ。回到家，装上就玩，终于我把BOSS砍翻在地，抬头再看钟12点，什么？玩了那么久才12点，难不成钟坏了？但抬头望天，太阳正挂当空，算了，先去把大软买回来，免得晚了买不到。

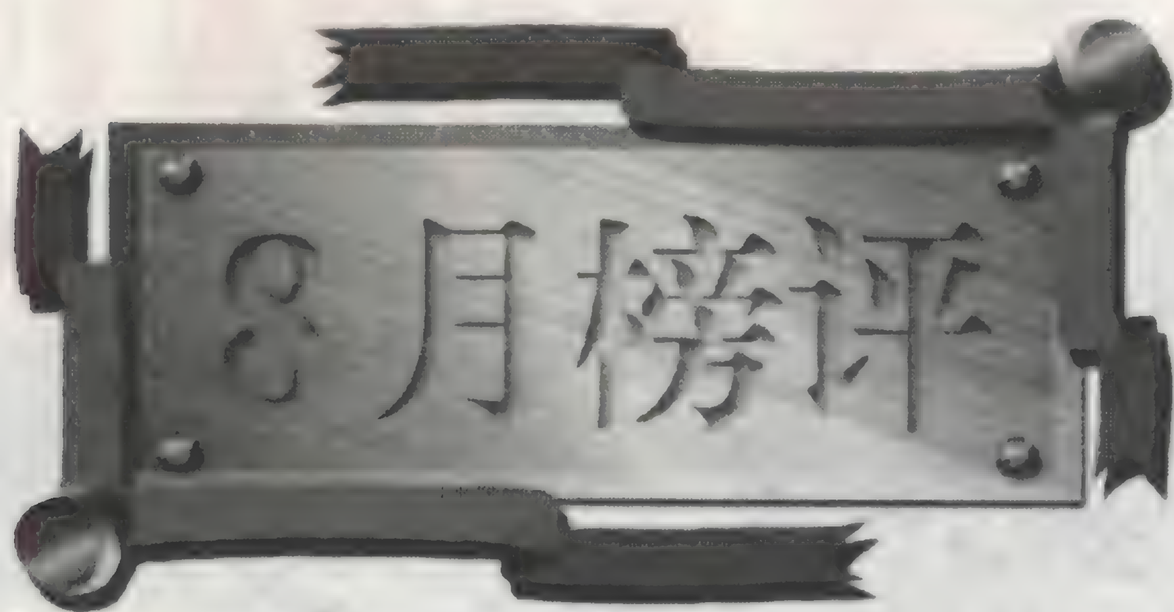
“老板，来本14期的大软。”

老板奇怪，惊奇，怪异，用无法形容的眼神看着我，然后拿出一本大软，上面印着一行字：15期。

编者：时间如流水，在你洗手时，它就从你的指缝间流走了。还有，就是警惕伪正版啊，它同样是在浪费你的某种宝贵东西。

晶合实验室 Redalert





曾几何时，又是曾几何时，曾经的岁月，曾经的过往云烟，曾经的游戏，曾经的痴狂，曾经的为之奋斗，曾经的夜不能眠，还有曾经的我，李红警，一个应该拥有但又本不应该有的名字。

还是那句经典的大软老话"始于游戏，成于攒机，终于网络"。朋友，当你再一次看到这句话时，应该已是时隔一年，在逝去的时光中，你是否得到了升华？还是在平淡中依然悠闲地享受人生？每个人都有选择的权利，每个人都有憧憬的未来，不过，在此真心地送大家一句古话，"莫等闲，白了少年头，空悲切。"

近日，正逢高考录取，四处传来的信息都是芸芸学子的热切期望，自然也触动了我。好在为数众多的游戏迷在玩中学到了不少的计算机知识，在娱乐中找到了自己的发展方向。就拿我身边熟知的3位高中生（铁杆游戏迷）来说吧，他们都考上了大学，且都是计算机专业，这又能说明什么问题呢？在此，我不想再提及那个令人啼笑皆非的"电子海洛因"的作者，因为我已被不知所云的无知撞昏了。

好了，一番谆谆教诲之后，我们回到正题，且听我品评2000年8月龙虎榜。

《暗黑破坏神Ⅱ》在7月份时还处在第9名，现已是今非昔比。本来就是么，好的游戏就应该有上佳表现，据闻《暗黑破坏神Ⅱ》在发售仅仅两周内即达到了全球100万套的销售业绩。我们现在要研究的问题只是它要在冠军的位置占据多久。据我观察，现在编辑都还在第3层地狱转悠呢，不知他们会让此游戏占据榜首多长时间，虽然众小编已是三人地狱，却依然不肯饶恕DIABLO，看到他们的所做所为我觉得他们自己简直就是DIABLO。

《星际争霸》，一个我个人并不喜欢玩的游戏，在TOPTEN中已是第27次上榜，此次还呆在亚军位不走，主要是WESTWOOD的错，为什么《沙丘2000》伤透玩家的心，而不能再现C&C的辉煌。噢，我的猛犸，"为什么，你就随着那秋风，没有说再见，说珍重，没有留下姓和名。"噢，猛犸，你已将我的心带走，为什么不将我的全部带走，而让我在这里苦苦地等。想当年，WESTSTUDIO上的一句GOOD PLAYER让我多么感伤。

第三名是《轩辕剑Ⅲ》。大宇公司出品的RPG的精典系列，一看到此类游戏，我的脑海里便记起《枫之舞》，顺便再回头看一看那个木人是否还跟在身后。说到此处，我们聊一聊金山公司刚刚面世的《剑侠情缘Ⅱ》，我本人尚未有时间玩此游戏，不过已看过片头与片尾的动画，对于西山居的美术功底，我深表赞赏。可以说，这是继《铁甲风暴》片头动画之后给我留下深刻印象的第二个大陆原创游戏动画。再透露一点消息，WALKER说他已将《剑侠情缘Ⅱ》打爆，且言在经历了多年的失望之后，对国产游戏的信心已开始回归，相信有许多玩家会同他一样再一次拾起失落的爱。

至于第四名以后，我不想再一一道来了，读者可自行查看，还不如用此空间听我聊一聊游戏的总体趋势。不过人无完人，本人的资质尚浅，智商未到200，所以如有口不择言，言无不尽，尽兴发挥，挥之则去，去不再来，来日方长，长江后浪推前浪，浪子回头金不换，换汤不换药，药到病除，除暴安良，良莠不齐，齐心协力，力不能及的肤浅之辞，还望大家看在猛犸的份上，拉兄弟一把。

从C&C的无奈隐退，《仙剑奇侠传》青春永驻，给我的第一感觉是即时战略的游戏只能呈一时之勇，C&C虽说是经典中的经典，但内涵却无法永远占据玩家的心。这种情况与流行歌曲的情况类似，如果一首歌节奏旋律非常好听而没有内在的精神，是不能长久流传的，再加上层出不穷的类似游戏的围追堵截，技术上的推陈出新，一个游戏有再华丽的外表，如不具备潜在的精髓也会注定最终被玩家遗忘的命运。所以说，重要的是精神。

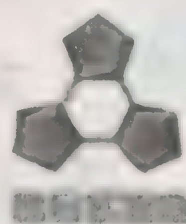
再从TOPTEN中观察，多人联线的网络类游戏盘据多数席位是既定事实，一句话"与人斗，其乐无穷。"所以说，重要的是参与。

看到TOPTEN中游戏的序号了吗？太多的游戏公司还在吃老本，那么，我们国产游戏应该怎么办？所以说，重要的是创新。

……

纵观整个GAME龙虎榜与网选游戏排行榜，此次统计排序结果比较接近，基本上保持了一致，从这里也能看出一些实质问题，那就是我国的网络普及状况。还记得去年我写榜评时，由于网络投票与普通邮寄选票所统计数据的明显差异而造成了某一游戏的遗憾，毕竟网络加快了人的感知速度，即使是信息爆炸，我想很多人也都愿意深陷其中而乐不思蜀，但愿明年我再写榜评时，能有新的发现。

晶合实验室 Redalert



TOP TEN

GAME龙虎榜

TOP 30 排行榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
暗黑破坏神 II	2028	1	9	2	1	BLIZZARD
星际争霸	1844	2	3	27	1	BLIZZARD
轩辕剑 III	1545	3	1	8	1	大宇
魔法门之英雄无敌 III	1496	4	2	16	1	NWC
心跳回忆——永远属于你	1381	5	10	17	1	科乐美
网络创世纪	1366	6	6	10	4	ORIGIN
仙剑奇侠传	1360	7	5	59	1	大宇
大航海时代IV	1349	8	8	11	1	光荣
最终幻想VIII	1279	9	4	6	4	史克威尔
雷神之锤 III——竞技场	1195	10	19	8	10	ID SOFTWARE
帝国时代 II	1130	11	11	15	9	MICROSOFT
三国志VII	1053	12	12	5	8	光荣
模拟人生	1038	13	7	6	7	MAXIS
生化危机 II	1010	14	13	15	4	CAPCOM
家园	994	15	15	9	10	UBI
大富翁IV	930	16	21	22	1	大宇
极品飞车——保时捷之旅	809	17	16	4	16	EA
笑傲江湖	770	18	NEW	1	18	昱泉国际
三角洲特种部队 II	626	19	14	7	14	NOVALOGIC
欧洲杯2000	616	20	NEW	1	20	EA
金庸群侠传	616	20	28	45	3	智冠
明星志愿 II	525	22	22	6	11	大宇
命令与征服 II	497	23	20	10	7	WESTWOOD
模拟城市3000	493	24	30	15	9	MAXIS
盟军敢死队	452	25	18	24	1	PYRO
三国志曹操传	386	26	---	5	20	光荣
最终幻想VII	368	27	29	21	14	史克威尔
足球99	295	28	24	19	5	EA SPORTS
NOX	274	29	26	6	14	WESTWOOD
魔法门VII——血统与尊严	174	30	25	12	17	NWC

本期选票在插三十一页
欢迎大家投票

网选游戏排行榜

1. 暗黑破坏神 II [1942票]
2. 星际争霸 [1674票]
3. 魔法门之英雄无敌 III [1402票]
4. 轩辕剑 III [1350票]
5. 网络创世纪 [1344票]
6. 大航海时代 IV [1246票]
7. 心跳回忆——永远属于你 [1242票]
8. 仙剑奇侠传 [1169票]
9. 最终幻想 VIII [1156票]
10. 雷神之锤 III——竞技场 [1119票]

八月幸运读者

陕西 王显光　江苏 孙玉清　云南 曹 辉
江西 杨 琬　河北 王洪伟　河南 王 浩
北京 赵争鸣　辽宁 李 震
北京 韩 宇　上海 沈漪雯

以上读者将得到由**北京新天地多媒体**提供的**《春秋英雄传》**一套。

ECS 精英主板

We know you by heart

P6SSM
基于630第二代芯片主板

更贴近家庭用户的设计

- 采用SiS630S主芯片(内置AGP显示卡)，可支持133MHz外频
- 支持Sockte 370架构的Intel Celeron FC-PGA系列CPU（66MHz）及FC-PGA Pentium III系列CPU（100/133MHz外频）
- 2条DIMM插槽，支持168线SDRAM(最大可支持1GB)
- 支持UDMA 33/66/100的IDE设备
- 3个PCI插槽，1个4X AGP插槽，1个AMR plus插槽
- 内置PCI 3D声卡（支持3D四声道）
- 内置HSP 56K Modem(需另配转接卡)
- 智能免跳线设置
- Micro ATX结构



集成的SiS300显示芯片为游戏发烧友提供清晰流畅的画面效果。

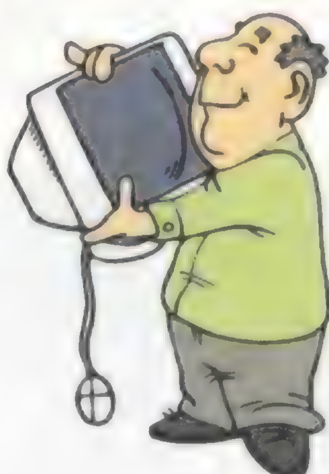


6个USB接口可连接更多的USB设备。





简单地通过家庭电话线，组成家庭局域网，在家就联网打游戏。



提供外插的4xAGP接口，支持高端显卡，满足专业人士的需求。

P6STP-FL
--采用SIS最新整合性630芯片
--支持Socket 370架构 PIII FC-PGA 处理器、 Celeron架构 PPGA处理器
--支持2条DIMM、SDRAM168线内存
--2个PCI 插槽，1 个301卡扩展插槽
--Flex ATX结构
--特殊功能：支持魔幻设定IV、网络、Modem唤醒，键盘开机、硬件监测，支持Ultra DMA 66，支持最新内存工业标准PC133，配以SIS301支持双显示器
--集成CMI8738声卡，支持3D四声道，集成SIS300显示卡

P6VAP-A+
--采用VIA支持133外频的694X芯片组及支持DMA66的超级南桥芯片596B
--支持Socket 370架构的PIII FC-PGA处理器，Celeron架构的PPGA处理器
--支持3条DIMM，支持168线SDRAM内存
--4个PCI插槽，1个ISA插槽，1个4X AGP插槽，一个AMRplus插槽
--内置PCI 3D声卡，支持3D四声道，内置HSP 56K Modem(需另配转接卡)
--智能免跳线设置
--ATX结构

P6ISM-II
--采用Intel支持133MHz外频的815E芯片组(内置AGP显示卡)
--支持Socket 370架构的Intel Celeron FC-PGA系列CPU(66MHz)及FC-PGA Pentium III系列CPU(100/133MHz外频)
--支持UDMA 33/66/100的IDE设备
--3条DIMM插槽，支持168线SDRAM
--3个PCI插槽、1个4X AGP插槽、1个TV-Out/LCD扩展插槽(可选)，1个CNR插槽
--支持4个USB接口
--内置PCI 3D声卡(支持3D四声道)
--内置AC97声卡、Modem
--智能免跳线设置
--Micro ATX结构

P6ISA
--采用Intel支持133MHz外频的815芯片组(内置AGP显示卡)
--支持Socket 370架构的Intel Celeron FC-PGA系列CPU(66MHz)及FC-PGA Pentium III系列CPU(100/133MHz外频)
--3条DIMM插槽，支持168线SDRAM
--6个PCI插槽，1个4X AGP插槽，1个TV-Out/LCD扩展插槽(可选)，1个AMR plus插槽
--内置PCI 3D声卡(支持3D四声道)，内置HSP 56K Modem(需另配转接卡)
--智能免跳线设置
--ATX结构

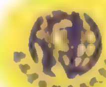
P6ISM
--采用Intel支持133MHz外频的815芯片组(内置AGP显示卡)
--支持Socket 370架构的Intel Celeron FC-PGA系列CPU(66MHz)及FC-PGA Pentium III系列CPU(100/133MHz外频)
--3条DIMM插槽，支持168线SDRAM
--3个PCI插槽、1个4X AGP插槽，1个TV-Out/LCD扩展插槽(可选)
1个AMR plus插槽
--内置PCI 3D声卡(支持3D四声道)
--内置HSP 56K Modem(需另配转接卡)
--内置RealTek 10M/100M网卡
--智能免跳线设置
--Micro ATX结构

K7VZA
--采用VIA VT8363及VT82C686A芯片组
--支持Sockte A架构的AMD Athlon(K7)系列CPU(包括AMD最新的Duron及雷鸟CPU，最大可支持1.5GHz雷鸟)
--支持UDMA 33/66的IDE设备
--3条DIMM插槽，支持168线SDRAM(PC100、PC133)，最大可支持1.5GB
--5个PCI插槽，1个4X AGP插槽，1个AMR插槽
--支持4个USB接口
--内置AC97声卡
--智能免跳线设置
--ATX结构

代理商名录

[illegible]	022-27422742	长春海东	0431-5624458	沈阳中先	024-23967158
[illegible]	0411-4677308	哈尔滨精英	0451-6209602	哈尔滨阿尔法	0451-6228681
[illegible]	0311-7026754	西安大东	029-2248135	兰州大东	0931-8266124
[illegible]	0351-7244552	青岛伟仕	0532-3840896	郑州众诚	0371-3855412
[illegible]	0531-8553086	乌鲁木齐大康	0991-2828250	南京新华海	025-3350606
[illegible]	021-64031780	上海华海	021-62159161	上海国微	021-62535138
[illegible]	021-65531049	宁波锦都	0574-7261870	上海盈河	021-62948206
[illegible]	0571-8217058	杭州华清	0571-8835083	温州讯怡联盟店	0577-8858520
[illegible]	0571-8217330	宁波锦都	0574-7261870	浙江乐清	0577-2578100
[illegible]	0516-3800142	贵阳精诚	0851-5847279	武汉骏升	027-87644429
[illegible]	0771-5871054	昆明爱迪	0871-5169287	南昌南大	0791-6255570
[illegible]	0592-2206620	重庆商达	023-68791482	福州中锐	0591-3346724
[illegible]	020-87530134	深圳鑫祥云	0755-3244150	深圳顺庆林	0755-3244263
[illegible]	0755-3759049	深圳晓天地	0755-3759989	唐山同业	0315-3791011
[illegible]	0351-7229333	潍坊赛腾	00536-8266858	哈尔滨海德	0451-2533340
[illegible]	0951-4011034	交大计算机	028-5434437	诚信商贸	028-5453058
[illegible]	028-5236276/5232521	蜀明电子	028-5434085	川润电脑城	0813-8103888
[illegible]	0812-3341176				

北京讯怡联盟店
太平洋（163、2190、3181、3129）010-82667046、82667020、82667142、82667182
海龙（437、2084、2019、3070、3101、4046）010-82663955、82663083、82663092、82663365、82663386、82663207
北京硅谷市场010-62636714、82851029、82851010
北京中海174/447/523（010-82620319/62614974/62525559）
北京中发3088/3026（010-62642986 010-62625249）
北京现代 010-62648112、62641002
商悦2楼B4-3/ A10-10 13910665079 62625664
理想大厦1703 010-82665105
国投412 010-62542722



讯怡 WWW.SPEEDY.COM.CN

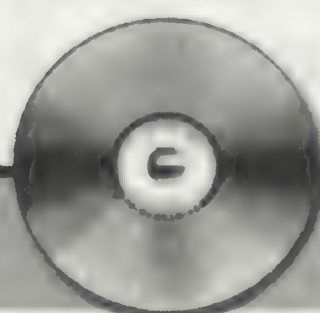
地址:北京海淀区知春路128号泛亚大厦1701室
TEL:010-62526016-18
FAX:010-62526008

京分公司010-62526016 上海分公司021-63298006 深圳分公司0755-3689115 成都分公司028-5440221 武汉分公司027-87740250

POP

大众软件 CD目录

2000年第9期（总第40期）



A盘

新手字堂：

---**新手教程**：精雕细琢系列之Ⅲ之三
---**跟我学用系列**：proxy指南

新新视野：

---**CG画册**：大众软件封面精选（3）
---**动画岛**：最终幻想动画欣赏
---**新片大赏**：冰风谷传奇
杀出重围
网络三国
---**余音绕梁**：第十七号匈牙利舞曲
歌谣和舞曲
霍拉舞曲
随想圆舞曲
小提琴知识

碟中网：

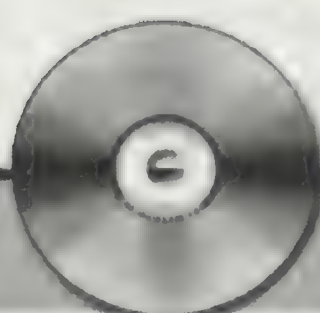
---书剑MUD华山主页

休闲天地：

---**动漫世界**：2000年的美丽
---**网人倾语**：春天里最后一块冰

软件长廊：

---Wapman
---词汇博士
---LiveSite
---Password Keeper
---PACT Shutdown
---HARD COPY



B盘

攻略指引：

---**看攻略**：狩魔猎人3
---**逛书屋**：恶灵
风色幻想
幻想西游记攻略
末日神兵
青涩宝贝

前线地带：

---**游戏DEMO**：MDK2、欢乐大亨
---**补丁升级**：《暗黑破坏神Ⅱ》V1.02升级补丁
《暗黑破坏神Ⅱ》黄金装备存档
《暗黑破坏神Ⅱ》绿色装备存档
《篮球2000》V5.03球员升级补丁
《笑傲江湖》v1.05升级补丁
《法老王》（中文版）修正档

杀手学堂：

---**杀手教程**：神器蓝套牌介绍
---**听指引**：EA足球经理2000、
封神榜：英雄无敌、
殖民计划2中文版、
地面控制

大众文存：

---2000年8月杂志（上、下）（HTML版）

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k(16bit)种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案),本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

A

大众特区
WinWap
Wapman
Hhupd
Htmlhelp
新世纪福音战士
Raptor
BotaPen
Elektro Puzzle
Moorhuhn Jagd
Doka Block 2
Kyodai Mahjongg
FoxMail 3.1 Beta 2
CutePage 网页编辑器中文标准版
办公之星2000
歌曲管理器
Gif Tools
Diffondi
CrazyEmail
词汇终结者
拼词高手
单词扫雷
疯狂单词Words Lover
词汇博士
网上背单词NetWords
单词快记
忆单词
Teleport Pro
WebZip
Offline Explorer
Black Widow
WebSnake
AskSam Surfsaver
WebSlinky
WebWhacker2000
WebStripper
网页下载专家
Kaufman binny
ASPEdit
AutoWinNet95
WinTwin

工具宝库
RedHand
CD Box Labeler Pro
Password Keeper
Cool Desk
FTPEditor
Splitty
ZTreeWin
MemoKit
Dariolius
MyCompCleaner
LockPC
Password Recovery Kit
GRBackPro
Aladdin Expander
File Protector
Clear Desktop
THE LOCK
ToolBar
ToggleMINIMIZE
WinMac
ZVolume Pro

反毒堡垒
KILL95/98客户端升级文件
KILL for Netware服务器端升级文件
KILL for Win95/98升级文件
KILL for NT升级文件(服务器&客户端)
VRV for NT升级程序
pc-cillion最新病毒码750
金山毒霸V2000.07.28测试版
kv300+升级程序
kv300升级程序

硬件周边
HWinfo
Customizer 2000 5.0 Firal
PowerArchiver 2000
RAM Idle 2.5 Final
SingleClick Optimizer
Tweak Up
WCPUID
TLWater
FastTrax
Processor Frequency ID Utility

驱动热报
Savage 4显卡的最新驱动
Matrox Powerdisk
Creative SB Live! 声卡最新驱动
i740显卡公板最新驱动
nVIDIA显卡公板最新驱动
罗技全系列鼠标最新驱动
华硕显卡最新驱动
Maxtor Utility Disk磁盘工具包
AMD系列芯片组主板最新驱动包
Voodoo3显卡最新驱动
艾美加驱动器C最新驱动

网络纵横
LiveSite
Hyper Maker
The Bat!
ICQ 2000b 4.50 Build 3223 Beta
Fantasia 中文网络浏览工具包
Pc anywhere 9.0

声光色效
FIREHAND EMBER 2000
HARD COPY
JBATCH IT!
MEDIA JUKEBOX
MP3 JUMPGATE
MULTIMEDIA XPLORER 2
ORANGECD
PICVIEWER
PICTURES TO EXE
THUMBSUP
ULTRASNAP

趣味小屋
Advanced Tetric
DukeCroc GOLD
DX-Ball 2
Snood
PACT Shutdown
Bubble Bobble Nostalgie
Clock
Dancer
Deathwishdog
Winshoot

厂商展示
3721中文网址
索宝直通车

B

游戏DEMO
孤胆枪手Ⅱ(MDK2)
欢乐大亨

补丁升级
《暗黑破坏神Ⅱ》V1.02升级补丁
《暗黑破坏神Ⅱ》V1.02修改器
《暗黑破坏神Ⅱ》黄金装备存档
《暗黑破坏神Ⅱ》绿色装备存档
《暗黑破坏神Ⅱ》超强角色存档
《暗黑破坏神Ⅱ》奶牛牧场存档
《最终幻想IX》动画抓取程序
《篮球2000》V5.03球员升级补丁
《杀出重围》补丁
《雷神之锤Ⅲ——竞技场》最新关卡补丁
《笑傲江湖》v1.05升级补丁
《笑傲江湖》无敌存档
《剑侠情缘Ⅱ》v1.01升级补丁
《法老王》(中文版)修正档
《极品飞车——保时捷之旅》新车补丁
《极品飞车——保时捷之旅》F1赛道补丁
《暗黑破坏神Ⅱ》任意关卡选取器
《恐惧马戏团——噩梦男孩》升级补丁
《冰风谷》v1.05升级补丁
《虚幻》v226终极补丁
《大刀》v1.1升级补丁

特别鸣谢:
音乐支持: 白勺
片头动画: 晶合虹彩
病毒监测: 北京冠群金辰软件有限公司

大众软件服务快车

本期广告索引!

三个帮个好汉

用新款软件 做个性主页 丰厚大奖等您拿

网页制作

WebSphere HomePage Builder™ 2001

真诚价 148元



智能词典

HomePage Dictionary™ 2000

真诚价 48元



翻译家

HomePage Translator™ 2000

真诚价 48元



中图"IBM网页制作2001"全国主页制作大赛

为了迎接网络新经济时代的到来，更好地普及互联网应用知识，提高用户的使用水平，中国图书进出口(集团)总公司、IBM和中图信息术有限公司于2000年7月5日至2000年12月28日期间联合举办"IBM网页制作2001"全国主页制作大赛，大赛的奖项设置如下：

一等奖(1)人	奖金5000元
二等奖(3)人	奖金2500元
三等奖(8)人	奖金500元
纪念奖(100)人	火爆游戏光盘1套

详细内容请查阅

http://www.ibmhb2001.cnpeak.com

中图总公司：010-65002896
中图上海公司：021-62183668
中图大连公司：0411-2809181
中图广州公司：020-86505965
中图西安公司：029-7279755
中图深圳公司：0755-3777616
世界图书出版公司：010-64077922
中图读者俱乐部：010-65063048
中国科学文化音像出版社：010-64014667
总经销:中国图书进出口(集团)总公司
http://www.ibmhb2001.cnpeak.com

IBM

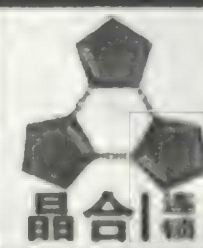
IBM销售热线：800 810 1818-5077

中国图书进出口(集团)总公司

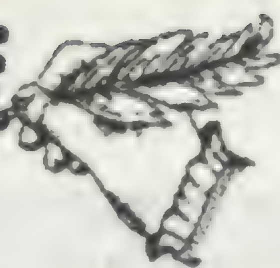
中图销售热线：010-65002896

大众软件邮购中心

每次邮购需另付邮费5元　欢迎免费索取晶合软件广场—邮费2元—
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089
热线咨询电话：010-82634107，82634092 E-mail:jhyf@popsoft.com.cn



新品推荐

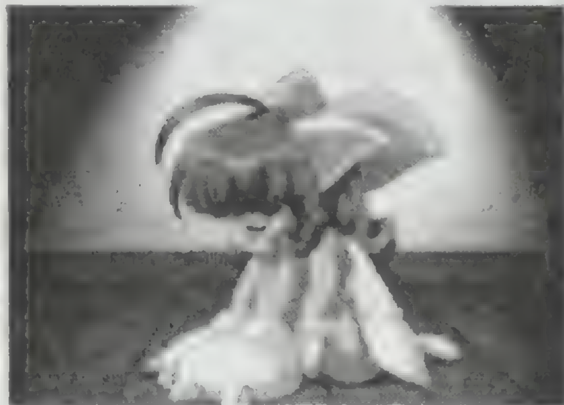


《明星志愿2000》



融合模拟、养成、益智游戏，最高享受！
扮演自己闯荡演艺圈，体验丰富的演艺生活！
三年成为艺能天王的目标，你能达成吗？
可成为明2主角的经纪人，经营策略最重要！
角色性格鲜明，故事刻划生动，感动您心！
约四十种事业与感情结局，您能玩出几种？
隐藏事件与支线多达数十个，您能遇上吗？
好评热卖中，零售价：48元

《可爱小猫咪》



内容简介：
《大众软件1999年第四季度合订本配套光盘》包括：
《大众软件》1999年第19至24期杂志全部内容的电子文件
《可爱小猫咪》简体中文完全版
《可爱小猫咪》大量精美壁纸及屏幕保护程序
《创世圣纪》演示版及精美壁纸
AIC介绍和精彩动画作品片段
《可爱小猫咪》画面精美，动作惟妙惟肖。你对猫咪不同的教养方式，将会产生二十多种不同的结局。游戏结束后，你还可以通过网络与其他玩家比一比谁的猫咪养得最好。
热卖中，零售价38元，邮购中心网员价30元。

《卡通电脑制作宝典》

许多卡通画家已经开始使用电脑创作他们的作品，并在创作中有了突破性的提高。因为电脑不仅方便、灵活，而且能够为您提供更广阔的空间，施展您丰富的想象力，发挥出卓越的艺术才能。

NEWS

通过学习《电脑卡通设计制作宝典》，入门版、专业版卡通CG制作现多媒体实践教学光盘及配套彩印书，相信您也可以轻松的创作出优秀的作品。同时本套软件还提供了珍贵的著名卡通珍藏资料，供用户学习、参考、收藏。
热卖中，简装版零售价38元，邮购中心网员价30元；精装版零售价69元，邮购中心网员价60元。

以上产品由晶合软件连锁组织强力推荐

晶合精品屋

产品名称	零售价/网员价
大富翁四	128/100
轩辕剑III	128/110
明星志愿II	48/42
平原惊雷	28/25
心跳的感觉	58/50
心跳回忆——永远属于你	38/38
心跳回忆创造资料设定集	128/110
心跳回忆年历卡(10张)	10/10
佛脚系列——玩转电脑（5CD）	99/75
佛脚系列——玩转Windows2000（3CD）	48/35
佛脚系列——玩转Office2000（5CD）	99/75
梦幻西餐厅II	25/20
PC收银站	68/40
永久汉化2000(抢鲜版)	38/30
我形我速3.0	48/45
COOL 3D(2.5普及版)	38/30
独立制片人	188/100
幻想西游记	68/48
永远的伊苏	69/60
笑傲江湖——精忠报国（网络卡）	28/25
MP3II——唱不停	28/25
新鹿鼎记II神龙教	38/38
恋爱物语1	38/15

征　订

2000年《大众软件》杂志全页，20页彩页、128黑白正文，每价6.5元，全年24期、季度订价39半年订价78元。《大众软件CD》每期20元，全年12期，每括两张光盘和一本100页的使用手册　全年订阅价240元；半120元；季度价60元　可在邮购中心汇款破期订阅，国内平邮邮费，挂号邮寄每期加2元邮费（目前，2000年总第1、2、期已经无货外，其余均可汇款订阅）。

征文

大众软件邮购中心特向各位读友征文，谈谈您对“素质教育的看法”字数不限，题目自拟，凡参加投稿的读者均可获得一份小礼品！欢迎大家踊跃投稿！

热卖新品

龙机传承III	35/32
超级医生III	38/30
暗黑破坏神II（豪华版）	228/200
暗黑破坏神II（标准版）	98/90
笑傲江湖	69/55
剑侠情缘II	38/26
古墓丽影——失落神器	38/35
封神榜——英雄无敌	48/45
洛克人危机	48/45
足球经理2000（中文）	38/35
风云（千禧）	39/35
将军：全面战争	68/60
银河创世纪II联盟	68/60
深夜孤行者	98/85
文明II权倾天下	50/45
巫师之怒	68/60
饿狼传说III	29.9/29.9
斗神传	29.9/29.9
幸福Liunx	48/45
幸福之家III	88/75
天涯孤旅	39/35
神雕侠侣（千禧）	29/25
神奇传说之远征奥德赛	29/25
白色情人节	49/45
英雄本色	25/25
棋牌大全	28/25
太阁立志传III	168/158
博德之门（简包装）	78/70
魔导异元素	38/35
火星人	38/35
王国兴亡录	148/128
深海钓鱼	98/90
极品飞车V保时捷之旅	60/55
救世传说NOX	68/62
无畏战车	38/35
未来战警	38/35
上帝也疯狂	38/35
地下城守护者	48/45
MP3资讯人梦工坊	48/45

娱乐天地

圣魔战记专集	38/36
东方幻想战记	38/36
未来零点	35/33
三国伏魔	35/33
魔唤精灵	15/15
危险人物	15/15
特勤机甲队专集	38/38
劲爆极限滑雪	50/45
真侍魂	29.9/29.9
疾风少年队	49/45
游戏骇客族	39/35
生化危机I（中文）	48/45
退魔传说	49/45
模拟城市3000（简装版）	48/45
模拟人生（中文版）	60/55
英雄无敌III末日之刃(中文版)	38/35
青涩宝贝	38/35
七国演义	38/35
幻影特工队	38/35
横扫千军（王国风云）	38/35
圣剑大陆	38/35
西风狂诗曲II—暴风雨（4CD）	58/53
野战特种兵	38/35
帝都魔域传	38/35
称霸四海	38/35
劳拉的快乐历险	29.9/29.9
阿历的欢乐农场	29.9/29.9
神暗时代	28/25
KA-52鳄鱼飞行中队	38/35
弥塞亚	68/60
千禧八部III	38/35
千典游戏龙——真夏之梦	38/35

周边产品

广景电脑摄相机	
ET-Plus（10万像素）台式	650/588
ET-Pro（30万像素）台式	700/638
龙眼（10万像素）笔记本式	680/628
SGK A极光记录产品	
CD-RW（可擦写）650MB/74min	26/26
CD-R白金碟（精装）650MB/74min	12/12
CD-R白金碟（简装）650MB/74min	8/8

百宝箱

开天辟地II特惠装（达自由与荣耀）	125/100
蓝点Linux2.0（标准版）	38/35
蓝点Linux2.0（豪华版）	68/60
金山词霸2000	28/22
金山快译2000	28/22
东方快车世纪号	29/25
未来生存	68/60
Linux游戏宝典	28/28
Linux多媒体及模拟器具大全	28/28
Your Linux (Manderake Linux)外挂中文平台	32/32
超级保镖2000(黄金版)	260/156
超级解霸2000	38.8/38.8
KV300	180/156
瑞星千禧版	168/148
网页设计梦工场	129/129
电脑学校教材入门篇	35/35
电脑学校教材互联网篇	35/35
电脑学校教材流行软件篇	35/35
Tipe 2000 office 2000电脑办公	19.8/19.8
Tipe 2000电脑办公第一次	59/50
Tipe 2000上网大全	139/120

攻城略地

特勤机甲队屏保壁纸集	35/32
帝国时代II攻略	15/15
西风狂诗典攻略	15/15
风色幻想攻略	15/15
青涩宝贝攻略	15/15
鹿鼎记二部曲完全攻略	15/15
银翼杀手权威攻略	48/48
沙丘2000攻略	35/35
太阁立志传攻略	32/32
古墓丽影四攻略	38/38
暗黑破坏神II中文官方攻略	25/25
英雄宝典——英雄无敌3攻略	18/18
机甲战士III（附CD）	23/23
攻略手札（1-2）	7/7
攻略手札（4-8）	7/7
魔鬼英豪攻略集	32/32

万智牌加油站

博图起始牌	58/52
博图补充包	22/20
克撒传补充包	29/26
三国起始牌	58/52
三国补充包	22/22
三国预组套牌	53/48
第六版起始牌	78/66
第六版比赛用牌	99/85
第六版补充包	25/22
(英文版)玛凯迪亚起始牌	99/85
(英文版)玛凯迪亚补充包	29/26
(英文版)宿敌起始牌	99/85
(英文版)宿敌补充包	29/26
(英文版)预言起始牌	99/90
(英文版)预言补充包	29/29
万智牌专用牌夹	126/118
进口透明牌套	20/20
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌模	4/4
透明牌盒（100张）	13/13
透明牌盒（150张）	16/16

加入晶合服务网的方法

一切在数字信息时要帮助和愿意帮助别人望相互交流的人们，既款10元至晶合大众邮购中并注明“入网”字样，在数日内收到您的网卡有卡号，表明您已加盟的网员大联盟！

欢迎邮

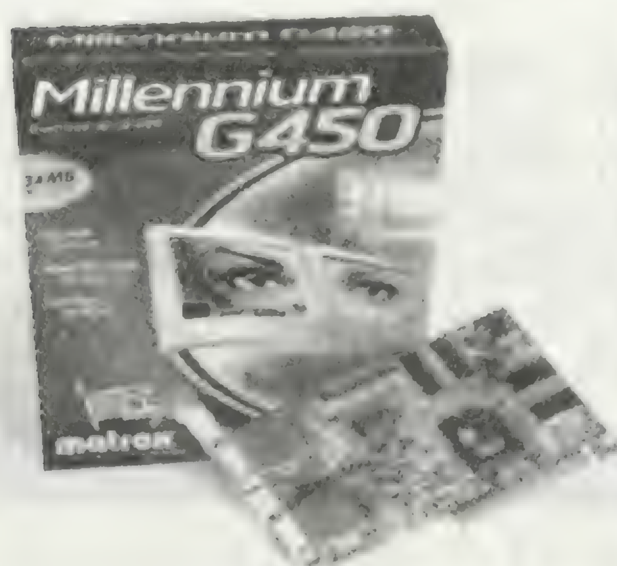




新产品！

Millennium G450

双头显示　凹凸贴图



您不可能追捕看不到的东西。

Matrox 新产品 **Millennium G450** 图形卡可将您的敌人显示得更清晰。Matrox 前所未有的 2D / 3D / DVD 图像质量和相片级的真实色彩，为个人电脑的游戏系统带来新局面。Matrox 双头显示 (DualHead) 功能使游戏能以一块图形卡在两个显示器上运行，将敌人显示得更清晰，并且为新的游戏方式提供了可能。硬件环境映像凹凸贴图 (Environment-Mapped Bump Mapping) 技术为很多 3D 游戏倍添真实色彩。

Matrox Asia Ltd. - 亚洲太平洋总公司
电话：(852) 2281-5700　传真：(852) 2537-9530
技术支援热线：(852) 2281-5757

中国大陆指定独家代理：中科实业集团(控股)公司多媒体技术分公司
北京海淀路80号中科大厦15层　邮编：100080
电话：(10) 6262-8123　传真：(10) 6262-8159
技术支援热线：(10) 6262-8242

Over 900 Awards

matrox
www.matrox.com/mga

碟中碟系列软件



Linux之家（第一集）

中文Linux资料大全
215个最新Linux应用软件
赠送redhatlinux6.1



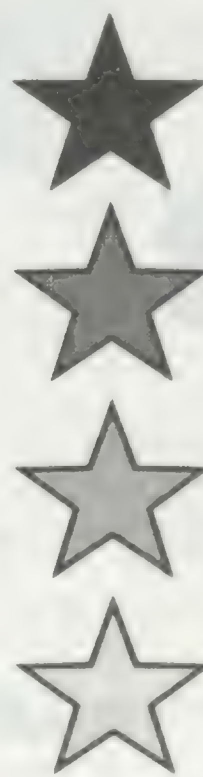
虚拟modem2000

32台电脑共享一个internet帐号，一个modem和一条电话线同时上网，独立操作，却只付一份费用。
赠送100个windows小工具



恋爱宝典：

包含：恋爱技巧，情感天地，星座姻缘，两性世界，精选情书……
是一本有关恋爱问题的，知识性、科学性、技巧性、实用性、系统性强的百科全册。在情感世界里，它是一把尺子，可量出梦想与现实的离，也是一种催化剂，能把孤独的思念酿成初恋的激情，直至热恋的想，它还是一个指南针，由始至终为你指明教堂的方向。





走遍美国（听力与练习）

是一套在国内畅销数百万册、全球35个国家同步使用的生活化美语教材，由美国新闻总署赞助，美国麦克米伦公司制作。它包含了《走遍美国》的全部听力内容，并配备大量理解练习。以MP3格式存储，可在随身听上使用。
赠送全套《走遍美国》教材课文内容的辅学手册一本。

《飞跃英语3》（3CD 48元）

听说背译读全能高效的超值组件，由于采用了超高效压缩算法，其内容当于普通英语软件15张CD。所有单词、词组、12万条例句均能发声！查过的单词可以立即保存，100部英文原版世界名著，总页数达3万页！全部小说都能朗读！



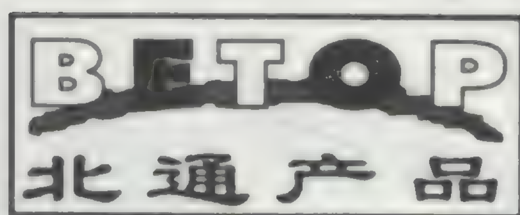
里仁软件行销联盟
京里仁计算机公司 总承销
邮编：100080
电话：62615307/62534158/62559725/62559731/62535657
E-MAIL：lesson@mail.263.net.cn
网址：WWW。DZD。COM。CN
通讯：北京海淀区中关村邮局107信箱
地址：北京海淀区苏州街29号八一中学丁楼一层

北京地区批销中心：太平洋：82667386　百脑汇：65995784　公主坟：68515544-
现代：82619601

全国连锁分销商：
哈尔滨东港：0451-2516898　合肥三星：0551-3633865　南京探路人：025-4812
温州里仁：0577-8359541　青岛力邦：0532-3876926　济南长川：0531-854474
烟台松华：0535-6278744　西安力拓：029-7859940　河南希望：03715728136
上海星运：021-63295798　沈阳希望：024-23960172　深圳伊登：0755-378210
漳州金科达：0596-2030060　广州天高：020-83795037　厦门金科达：0592-220
长沙卓越：0731-2232575　昆明威豪：0871-5124740　武汉精旭：027-878050
辽宁抚顺：0413-2639011　大连最新书店：0411-3634944

诚征连锁分销商　直线电话：82610701、86241512

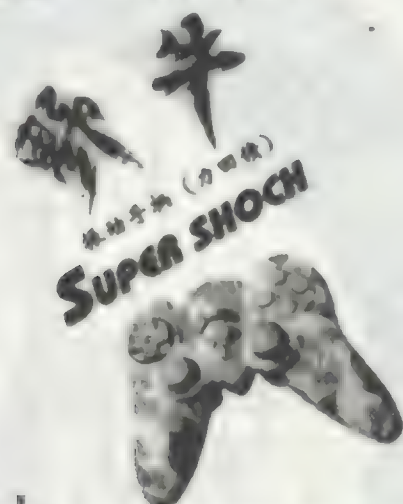
欢迎邮购！！（邮购请加邮费5元）



迎千禧北通PC赢家功能大展示



BTP-C111 邮购价125元/台



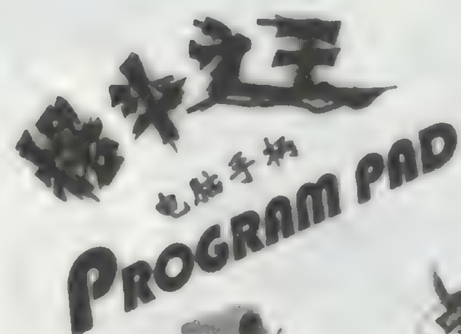
BTP-CO11 邮购价96元/台



BTP-OO2 邮购价:68元/台



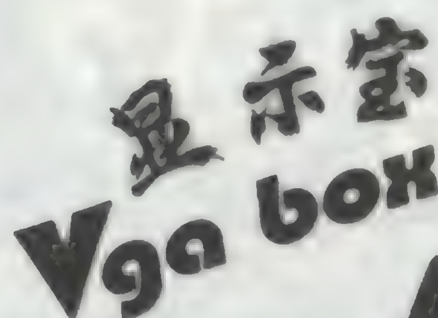
BTP-OO3 邮购价:58元/台

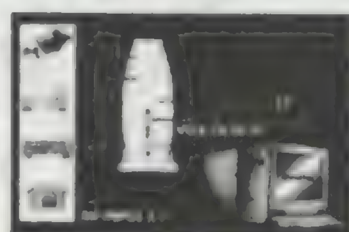


●连发功能
●8个按键
●专用驱动程序

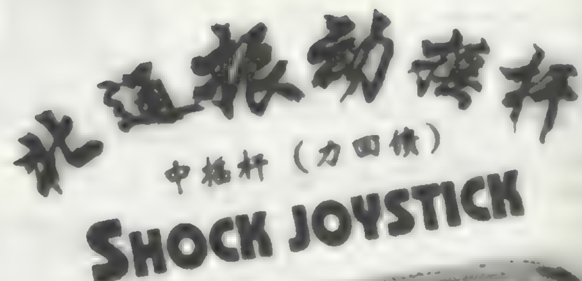
BTP-OO1 邮购价:63元/台

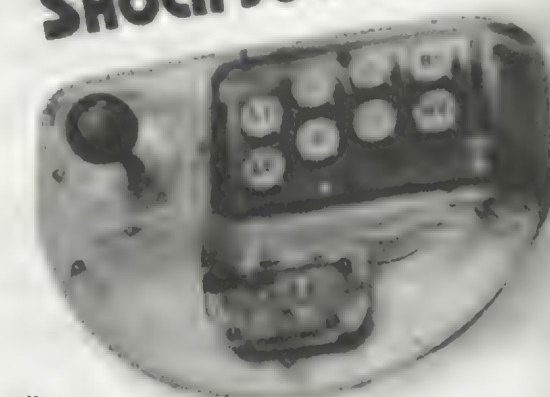
欢迎加入北通行列
北通行列欢迎您!!!



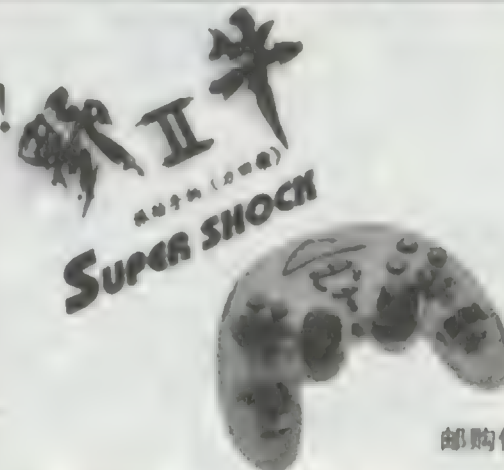


VGA-1700 邮购价:365元/台

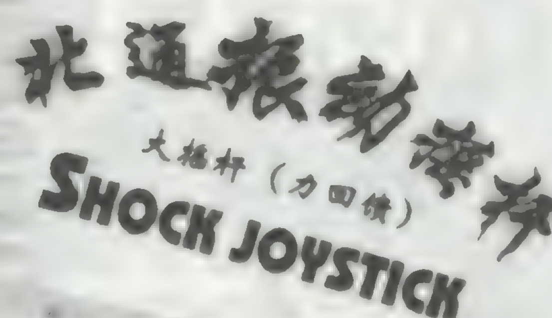




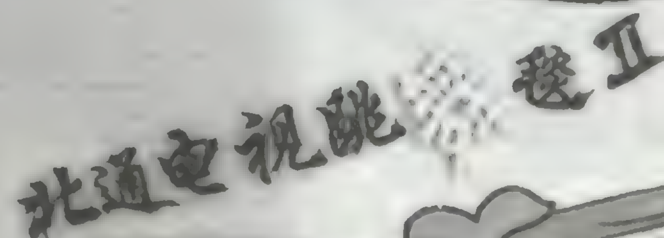
BTP-C311 邮购价:148元/台



邮购价118元/台 BTP-CO12



邮购价168元/台 BTP-C312

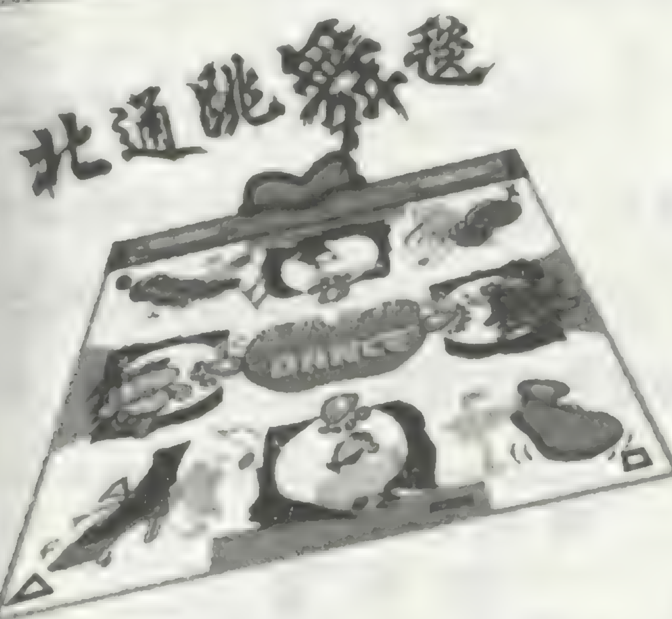


■立体音效
■立体画面
■12首最热劲歌
■无需游戏机

16BIT

邮购价 235元/只 BTP-TV2000

北通跳舞毯



邮购价 85元/只 BTP-2000

利昌行有限公司
E-mail:BETOP@public.guangzhou.gd.cn

电话:020-81391404
传真:020-81710500
手提:13602869050
厂址:深圳宝安28区宝安第一工业城9栋

诚招各地经销商

- 可供选择的颜色有透明、红、黄、蓝、绿、白五款.
- 八种型号手柄均有8个按键,连发功能,配有专用驱动盘.
- VGA BOX显示宝的功能:四组AV输入,可把任何AV信号转到电脑显示器上显示.

广州分部	广州电子城1147-1148 铺	020-81844931	手提:13902203292
北京分部	北京市朝阳区雅宝路瑞丰大厦108房	010-65924094	手提:13801077387
上海分部	华东电脑城3-37室 长寿路285号(西康路口)	021-62272464	手提:13901650241

邮购地址:广州文昌南路10号 梁海昆小姐 邮编:510140 TEL:020-81391404

金山词霸最新版

敬请关注 即将上市

美国传统辞典

金山词霸.net 2001

● 美语双解 荟萃多部权威词典

率先实现英英、英汉、汉英、汉语四向查询，以一敌四。

融汇《美国传统辞典》、《现代英汉综合大辞典》、《朗文综合电脑辞典》等十余部国内外权威辞书，令任何普通词典望尘莫及。

● 国际内核 网络无限扩充词库

采用国际化内核，可挂接全球多国语言词库，并实现同屏显示。

查词时点击搜索按钮，高速搜索相关网站，查询范围无限延伸至整个网络。

● 即指即译 贴心着想用户需求

可在任意窗口下对中英文词汇进行即时对译，新增热键，自主控制屏幕取词方式。

把所有查过的单词自动添加到"生词本"，可随时调出详细解释、大量习题，温故而知新。

新增复制、保存、打印等快捷按钮，使用更加得心应手。

● 准确发音 自由调节语音语速

国际顶尖的TTS全程语音技术，任意英语单词准确发音，流畅朗读整句、整段乃至整篇的英文文档，语音语速自由调节。

特约经销商（之一）：

北京分销商	
北京连邦软件	010-62525338
北京万众合力	010-82627435
北京正普软件	010-82624500
晶和顺达	010-82634097
天极信息	010-62770584
北京圣比尔	010-62527962
北京里仁公司	010-62615307
北京树人	010-82616723
北京育碟苑	010-82613834
联想公司	010-62986638
鸿达电子	010-62630457

中 央 区

天津津科	022-27383000
天津连邦	022-27402940
天津贝尔森	022-27308188
石家庄连邦	0311-6978123
石家庄正扬	0311-6042237
石家庄鼎新	0311-8611094
太原连邦	0351-4120673

东 北 区

沈阳希望	024-23909650
辽宁华储	024-23882911
沈阳连邦	024-23842237
北方图书城	024-23891129
沈阳赛乐氏	024-23882382
大连连邦	0411-4321308
大连最新书店	0411-3634944
长春连邦	0431-5635251
哈尔滨希望	0451-2510446
哈尔滨瑞利	0451-6260102
哈尔滨金北方	0451-6415498
大庆金银来	0459-6319892
呼市赛乐氏	0471-6957968
包头连邦	0472-2132613

华 中 区

武汉连邦	027-87889385
武汉凡高	027-87884793
武汉赛乐氏	027-87877246
武汉天问	027-87874577
武汉外文书店	027-87822818
武汉新华书店	027-83783766
长沙连邦	0731-4457950
长沙德智	0731-4458868
湖南经济	0731-4152999
长沙惠友	0731-4130006
南昌希望	0791-6234342
南昌赛乐氏	0791-6310215
河南连邦	0371-3944977
河南希望	0371-5728136
郑州赛乐氏	0371-3944962

北京市海淀知春路76号翠宫饭店写字楼七层 电话：(010)62524888-678 HTTP://WWW.KINGSOFT.NET E-MAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET 欢迎邮购 邮资免费
信箱：北京市9605信箱(100086) 传真：(010)62638267 HTTP://WWW.JOYO.COM 订货热线：010-62638312 免费咨询电话：800-810-5770（限北京地区）

金山 KINGSOFT

着迷900 英语学习系列软件

着迷英语词汇 单词速记有窍门

着迷英语词组 短语活用有秘笈

着迷英语发音 抛开音标 开口就读

语学习三大关：
词怎么记?
语怎么用?
标怎么读?

着迷900系列产品告诉您：
——单词速记的窍门
——短语活用的秘笈
——抛开音标，开口就读

零售价19元

9月9日 隆重上市!

迷英语词汇》包含8万词的真人发音字典，以寓为理念，采用"着迷学习法"，在五种科学记忆法下，创造轻松、有趣的学习环境，充分激发记，帮你彻底摆脱死记硬背、过后就忘的窘境。英语词汇》主要采用词根记忆、分类记忆、同反义词记忆、循环记忆、看图记忆五种记忆方法，进行关联、分类，实现联想式快速记忆，达到倍的学习效果。《着迷英语词汇》在学习过程了20多个游戏，包括迷幻奇阵、九龙壁、神速百步穿杨、虎口脱险等，从反应、听力、逻辑角度，对用户进行高强度训练和强化记忆，让娱乐中增强应试知识实力和心理能力。

《着迷英语词组》总结了英语常用短语及习惯用语2500多条、常用介词50多个，以介词祥解、高手挑战、游戏等多种方式进行全方位的讲解。"介词祥解"将50个常用介词按专题科学分类，对每个介词配以例句精心讲解，对易混的介词严格辨析，并配以形象、幽默的图片和动画说明，方便联想和记忆。"高手挑战"则模拟真实考试环境，提供填空、选择、听力等多种测验方法。《着迷英语词组》还提供了十种风格各异的游戏，使用者可以从反应、听力、逻辑等不同角度学习并复习自己所掌握词组。寓教于乐，学习效果更好。这些游戏包括小精灵、步步高、兵临城下、爆破专家、小蜜蜂等，从反应、听力、逻辑等不同角度，对使用者进行高强度训练和强化记忆。

值得一提的是，台湾著名漫画家蔡志忠先生专门设计了32幅漫画，作为对努力学习者的奖励。

《着迷英语发音》采用权威美国语言学家总结归纳的"发音规则"、"重音规则"和全新理念的"直读要诀"，全部采用纯正的语音资料，依据美国人的语音学习模式，有助于用户尽快掌握发音规律，"见字发音，开口就读"。并以大量动画图解发音过程，生动直观地表达了复杂的语音规律。

《着迷英语发音》涵盖了从基础的音标发音、字母组合发音、元音辅音组合发音到完整的单词发音。教学资料详细，发音及口型图直观形象，200多种字母组合内容全面，图解动画生动有趣，单词发音手段丰富。

生活·讀書·新知 三联书店出品 英业达集团天津公司制作

线:(010)62629286 服务热线:(022)27377115 27377116 27415244 网址:www.alm900.com www.efreecd.com Email：service@alm900.com

00英语系列全国代理商名单

[illegible] 021-63735610 上海茂立 021-63237682
[illegible] 021-63743028 [illegible]
[illegible] 上海中科图 021-63237108
[illegible]

西南
成都新四方 028-5444147 [illegible]
[illegible]

东北
[illegible]

[illegible]

华北
北京连邦软件 010-62525338 [illegible]
[illegible]

华南
[illegible]

[illegible]

大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴（连载）

灌水无罪,杀人无情 （作者：600788迪克）

不知不觉间,上江湖已经20多天了......直到今天，我突然觉得自己很无能,很无能.

也许我这个人生性懦弱,在自己被杀之后体会了那种心急如焚的感觉之后,就再也不忍心去杀害别人了,所以至今我只对两个人下过毒手.我所有的经验都是靠不停的救同门,杀匪八,宰汉奸得来的,所以我的等级很低,不多虽然如此，很多QQ上的朋友问我为什么等级这么低的时候，我也没有告诉过他们原因.

我喜欢灌水，也是好几个BBS的斑竹,平时也对这个不亦乐乎.虽然我的文学功底并不高，但是因为长着一颗乐观的心,平时和人爱和人幽默一把,也交了不少的朋友,也就是这样才拜了天山现在最杀人不眨眼的泡泡龙做了师傅.

也许我的心还是一颗淡泊的心,从没有想过怎么去挖T5,去赚钱,去升级,枉费了师傅的许多教诲.平日里只记得跟牛仔,刨冰到处去灌水,揶揄一下这个,戏弄一下那个,或者去友盟的论坛里摇旗呐喊一番,去敌对的门派口水纷飞几时.骗了不少的水分---而且一直乐此不疲,却最终不得不给自己下这样的一个定义词----无能.

记得下午灌水的时候发了一个帖子,说自己靠杀NPC救人又升级了,当时就被师伯游游训了一顿---泡泡龙的徒弟怎么不会杀人?当时看到这些就有些面红耳赤,回想起之前师兄小高说的话:我是杀手,小心我扁你啊----话里很明显的意思就是不满我不求上进.当时一厚脸皮,转而嘲笑师兄杀的没老婆跟,然后一个劲的撵着师伯要见面礼----吓的他QQ都给关了.

如果这一切就这样过去了，我还不舍得说自己无能,但是晚上的事我再也无法容忍自己啦.

从小就很喜欢读金庸的书,很羡慕里面的一对对剑胆琴心的侠侣,曾几何时,在梦里,就幻想自己可以和一个心心相印的佳人或金戈铁马,啸傲江湖,学郭靖黄蓉杀金兵救万里江山;或你琴我萧,双栖双飞,象令狐冲任盈盈化名利争斗为诗情画意;或男耕女织,不闻世事,求得杨过小龙女一般写意山河.

见了笑傲江湖,读了天山绿腰的故事，我带着这样的憧憬投入了这个游戏之中.

的确,我是幸运的,和我一起来这个江湖的是我一个很好的网友,当然，我比她早到半个月,俨然一个老师的样子,教她去加内救人杀浪击匪宰汉奸.

也一早迫使她答应嫁给了自己.

事实上,我现在很难过......自己的无能......空有一腔侠客豪情......

她在QQ上对我说,她被一个比我小1W号的古墓派弟子杀了,我带着她的老公你真好上了江湖,很好,老天很照顾,杀了两个浪人，我有了几十W内.换了一把更高级别的武器我我找到了那个古墓弟子,在我和她的谈笑之间、我打出了20W内......我却被屏幕上显示的话击跨了,我被和他同在一起的一个古墓弟子杀了:一声惨叫，我靠到了椅子的后背上，成了一座盆栽.

被一个师弟救了以后,我看到那个人还依然呆在原地,悠闲的攻击着一个武当弟子,杀我净身的是七星斩将矛,挡我百图剑的恐怕又是特级的护甲或者九心,我黯然的下了江湖,看了最后一眼那个比我小了快1W的侠客号.

我告诉她很遗憾，我被杀了.她说,我看见你快成网络废人,我正在去救你呢、我的心为之一颤,许久没有说出话来,不大一会,她有告诉有人替她抱了仇.我再也无法否认自己自卑了,脑海里两个巨大的无能无情的闪烁..闪烁....闪烁!!!!!

OICQ上又一个信息发了过了:我又被杀了.

这次是个比我小1W多号的古墓弟子,我知道自己现在上线连救她都做不到.我不想说我心如刀割,但是我却发现自己的眼里竟然有了PH值小于7的液体.

我对她说我很难过，然后关了QQ.虽然我知道她只开了只有我的QQ.一句你快回来的话,让我更迟迟的不敢上线......

我咬住嘴唇上了江湖,努力在地图的周边寻觅浪人,汉奸和匪八,可连他们也看不起我那低微的飞字辈......

我知道从今以后，我对江湖的态度将有一个180度的转变，我不要做一个懦弱的小三,我要做一个生活的强者----江湖就是PK的江湖,存在无数的杀人工会,弱小就是无能,就会被欺辱.

当年绿腰在太极成为笑剑之后嫁给了她,爱情的力量让玩世不恭的太极不再游手好闲.作为一个大丈夫,如果没有事业,就不让自己的女人幸福,就不配谈婚论嫁.

我知道,马上我就要开学了，为了律师资格证我要投入十二的精神去努力,但是在这里我做出一个男人的承诺,以我一颗男人的对你说:到过年的时候，我一定做一个12级以上的天山内阁侠客,风风光光的把你娶回家----杀光路上一切挡道的古墓人.

谨以此帖给我在江湖的未婚妻--璇子

天山迪克

8月10日 11点50

大型网上游戏《笑傲江湖之精忠报国》玩家论坛精华贴（连载）

江湖童话[寄爱妻紫风铃]（作者：烛光月影---紫夜）

今夜月光温柔，今夜星光灿烂。这样的夜晚适合回忆，这样的夜晚心海深处被思念的潮水填满。

有人看到过月亮撒下的光芒吗？那是落入凡间的精灵，在尘世里孤独的守望……

"采莲人语隔秋烟，波静如横练。入手风光莫流转，共留连，画船一笑春风面。江山信美，终非吾土，问何日是归年？"

风铃是月宫里一个小小的仙女，没事的时候，她总是喜欢提着竹篮，跑到湖边，听着痴梦姑姑忧柔的小曲，采下一朵又朵白如瑕玉的雪莲。住在杏林里面的月下老人爷爷，是风铃在月宫里最喜欢最敬重的一位长辈。每次在厢房里修完《玉女心经》后，风铃便会跑到杏林里去找月老爷爷，缠着他讲述那一个个发生在人间的动人故事。有时候趁月老爷爷一个不留意，风铃便抢过他手中的"姻缘录"，一边看一边琢磨，什么是"缘份"啊，月老爷爷所说的"命里注定"又是什么意思啊？……

不过，这些小小的疑问，并没有在风铃心里留下太多的东西。风铃依旧让自己的秀发飘起，让自己的长裙风舞，她那纯洁而快乐的灵魂，在清风中歌唱。在风铃的梦里，嫦娥姐姐温柔的叮嘱让她无法忘记。

每天，挽着竹篮，风铃开心地在林间飞舞，她那小小的快乐在杏林西头串成清脆的铃声，在风中回响。循着铃声，通向月宫的道路上多了许多行色匆匆的骑马少年，紫夜就是其中之一。他是从驿道上飞奔而来的。

在杏林西头萧看到了风铃。注视着风铃纤纤飘盈的身影，紫夜走了过来，不顾风铃的满脸绯红，他对她说："我从遥远的红尘深处策马而来，为的是寻觅那响在心头的清脆铃声，现在我找到了"。

天与地、红尘与人间，一切的一切在这一刻突然静止。驻立于湖边，风铃抬起头，迎着佩剑少年紫夜的目光，她那飞扬的灵魂狂乱着坠落，坠落在紫夜的剑柄上，坠落在紫夜的微笑里，坠落在紫夜的眼神中。在不甚的娇羞中，风铃任由紫夜轻轻地握住了她的手……

上来吧，让我教骑马。紫夜轻轻拥住风铃，把她抱上马。就在风铃的长发，抚过紫夜剑柄的那一刹，紫夜吻了风铃。嫦娥姐姐温柔的叮咛在紫夜的热吻中模糊，紫夜刻骨铭心的出现在风铃的梦里。

从此，风铃清脆的笑声里透着无须掩饰的幸福，从此，她的竹篮里装满的是鲜花而不再是雪莲。杏林里依然有风铃赤足奔跑的声音，紫夜始终牵着她的手。风铃是快乐的，她的笑容盛开在紫夜深遂的眼眸里。

骑白马的佩剑少年紫夜，像一首美丽的诗，写在他为风铃采集的花瓣上，写在杏林西头的满天晚霞中，更写在风铃每个甜甜的梦里。

永远也忘不了，那个有些微凉的清晨，风铃薄薄的长裙不胜寒意。紫夜为风铃披上一条长长的披肩，然后说："跟我走吧，到我的世界中去，那儿有激烈的生活，缤纷而灿烂。"

风铃点点头，没有犹豫，也没有恐惧。她是月亮里的小仙女啊，月宫里宁静而单纯的生活没有教会她什么是害怕？

也不知道翻了多少座山，渡了多少条河，终于，在一片寂静的终南山下，紫夜停住了奔马。紫夜说："这就是我的世界，有我成功的目标，成名的梦想，我要成为一代豪杰一代掌门！"说完，兴奋的紫夜亲了亲风铃。白马长啸一声，继续奔向远方。不知道为什么，风铃突然觉得恐惧像潮水般涌来，尽管被紫夜紧紧的拥在怀里，可风铃身心的颤抖，却依然无法遮拦。

在紫夜对武学的痴迷里，风铃怀念紫夜陪她在湖边采莲的快乐时光。在紫夜为她妆饰环佩玎铛中，风铃思念紫夜为她披披肩时的深情眼神……在风铃的教导下，紫夜的玉女心经越来越高，名气越来越大，可是，风铃却没有了快乐。

每夜风铃依然有梦，梦里依旧是骑着白马的紫夜。可是紫夜已不再是那个，停驻在湖边的佩剑少年了，紫夜的白马已经奔逝。风铃知道自己的长发，再也无法在紫夜的剑柄上飞扬…… 梦，就要碎了。

紫夜努力让风铃快乐，因为爱的支撑，风铃也努力使自己在紫夜的面前能够微笑，可是她失败了。她原是月宫的小仙女呀，她那单纯的思想理解不了尘世的复杂，她无法溶入到紫夜的世界里！

终于紫夜对风铃说：我很疲惫！

风铃冰凉的泪水滴落在十月的黄昏。她突然觉得自己甚至不如一名丐女，在繁华的人世中，在紫夜丰富多采的世界里，她不敢乞讨一点点属于自己的感情。

宛若是一出戏，终于到了结束的时候。飘飘红尘，依旧如往昔般热闹。而风铃则是那落幕后低眉垂首的流泪女子。

既然红尘已无恋，挥剑自刎来生缘。就在风铃倒下的那一刹，她看到了紫夜狂奔而来的身影。在紫夜的怀中，风铃发现紫夜的眼里闪动着点点泪光。风铃扬起嘴角，冲紫夜艰难的笑笑，她问紫夜："如果我们来世还能相遇，我的爱，能否让你紧随我的踪迹？你是否能以最初我们相遇时的那份纯净，去体味我满腔的柔情？来生，我是否可以感动，今生无法改变的你……"

忽然之间……终南山下……紫竹林中……清风掠过……铃声响起……小小的仙女飞向月宫……紫夜哭了……童话结束了。

TRANK

国产即时策略游戏之大作

烽火三國



《烽火三国贰》即日上市

国内第一部三国系列游戏《烽火三国》，最新版本《烽火三国贰》已经制作完成，销售价为29.9元。《烽火贰》由中青旅创先软件公司与烽火工作室联合研发制作，整个制作过程延续了整整一年时间。开发小组在原游戏策略的基础上，加入了即时战略的成分，开创了自己独特的新游戏方式，虽然还是以策略为主，但内政和战斗都采用了即时制，给人耳目一新的感觉。

- 作战方式揉合了策略类、即时类、RPG类游戏的精华，让您大呼过瘾！
- 游戏中的18位君主由您来扮演，200多名三国武将、50多座城池，让您运筹帷幄，决胜千里！
- 全即时的内政外交系统，让您体会作君主的辛劳与成功的喜悦！
- 即时的战斗方式，上百人的战斗场面，武将的必杀技，让您叹为观止。
- 多样的兵种、建筑，让您享受升级的乐趣。
- 游戏中宝物的功能更是让您耳目一新，把它装配给武将会有意想不到的效果。
- 游戏中武将可都是有寿命的哟，想要成为一方霸主，就赶快带着您的将士去拼杀吧！

中青旅创先软件
烽火工作室
联合制作

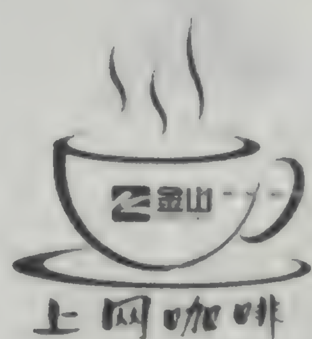


http://www.tranksoft.com.cn

中青旅创先软件产业发展有限公司　邮购地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层　电话：010-62617707
传真：010-82612538　邮编：100086

内嵌WPS 2000核心功能的智能上网平台软件

iWPS.net
上网咖啡



降低上网难度
提高上网效率

内嵌WPS 2000核心功能的网络办公软件

集文字处理、电子表格、图文混排、图象处理以及电子邮件等强大功能于一体，可以编写出版式更漂亮、表达更清楚的电子邮件；
支持WPS、DOC、HTML等多种文件格式。

体贴中国国情的电子邮件系统

邮件病毒不用怕－－接收邮件中，直接检查邮件病毒，定期升级病毒库。
邮件堵塞不用愁－－直接删除邮件服务器上的垃圾邮件；全面兼容OutLook、Foxmail等常用邮件系统。

快速便捷的中文网络浏览器

更快速浏览网页－－同时打开多个网页，占用资源仅相当于打开一个浏览器窗口，刷新速度快。
更便捷中文网址服务－－比如想上"新华社"网站，只需输入"新华社"或拼音首字符缩写"xhs"，即可进入。

轻松下载并流畅阅读电子图书阅读器

在iWPS.net中输入书名，比如《乱世佳人》，就可以在互联网上自动检索数以万计的图书，并下载到电脑上离线阅读！
支持滚屏、全屏阅读及多种文字与屏幕配色方案－－轻松体验用电脑读书破万卷！

超值赠送　　正版标志：内置雀巢咖啡

一键上网　　智能拨号　　万能五笔
88款方正字库　　中文网页编辑器

8月19日全国同步上市
同天发售：中文之星 智能狂拼 软件

北京连邦软件	010-62525338	金帆顺通快递	010-64295569	石家庄连邦	0311-6978123	长春连邦	0431-5635251	武汉外文书店	027-87822818
北京万众合力	010-82627435		64295573/64295578	石家庄正扬	0311-6042237	哈尔滨希望	0451-2510446	武汉新华书店	027-83763766
北京正普软件	010-82624500	世纪卓越	www.joyo.com	石家庄鼎新	0311-8611094	哈尔滨瑞利	0451-6260102	长沙连邦	0731-4457950
晶和顺达	010-82634097	e国一小时	www.eguo.com	太原连邦	0351-4120673	哈尔滨金北方	0451-6415498	长沙博智	0731-4468868
天极信息	010-62770766	8848	www.8848.net	沈阳希望	024-23909650	大庆金银泉	0459-6319892	湖南经济	0731-4152999
北京圣比尔	010-62527962	四通利方	www.sina.com.cn	辽宁华储	024-23843874	呼市赛乐氏	0471-6957966	长沙奥友	0731-4130006
北京里仁公司	010-62615307	易得方舟	www.fanso.com	沈阳连邦	024-23881542	包头连邦	0472-2132613	南昌希望	0791-6234342
北京树人	010-82616723	雅宝竞价	www.yabuy.com	北方图书城	024-23831129-4420	武汉连邦	027-87889385	南昌赛乐氏	0791-6310215
北京育碟苑	010-82613830	天津津科	022-27383000	沈阳赛乐氏	024-23882382	武汉凡高	027-87884793	河南连邦	0371-3944977
联想公司	010-62988888	天津连邦	022-27402940	大连连邦	0411-4321308	武汉赛乐氏	027-87877246	河南希望	0371-5728136
鸿达电子	010-68745755	天津贝尔森	022-27308188	大连最新书店	0411-3634944	武汉天问	027-87874577	郑州赛乐氏	0371-3944962

地址：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层　电话：010-62524868　传真：010-62638287
信箱：北京市9605信箱2分箱　邮编：100086　欢迎邮购　邮资免费　HTTP://WWW.KINGSOFT.NET
订货热线：010-62638312　咨询热线：010—62524868－678　E-MAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET

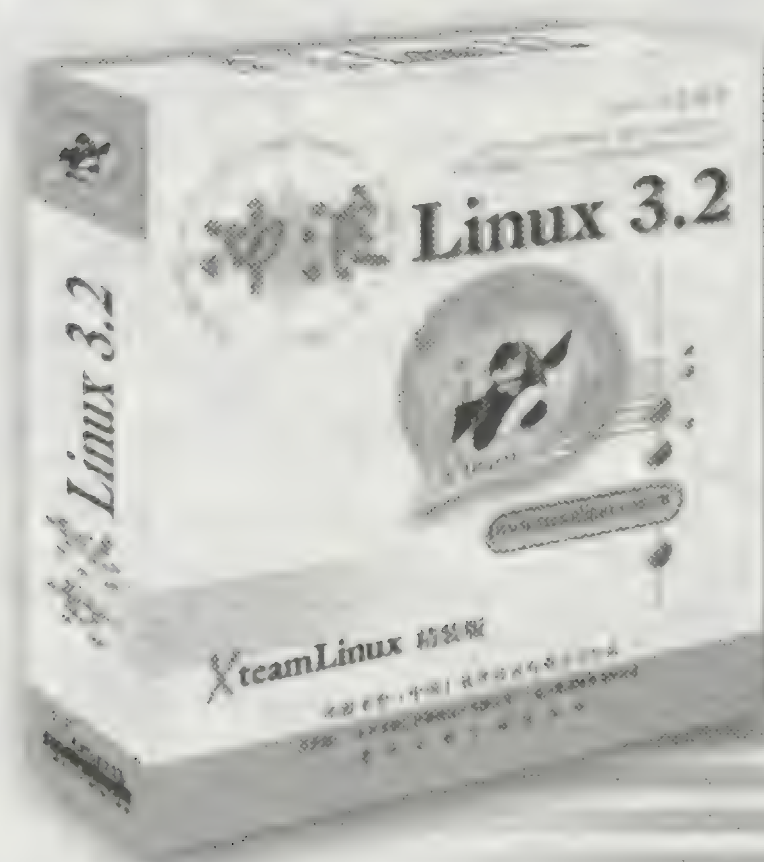


Linux 核心探密

揭开 Linux 进程管理的秘密，带你学习核心软件技术。
冲浪公司突破 Linux 最大进程数限制的源代码和技术文档。



冲浪 Linux 3.2



XteamLinux

标准版 ¥28
精装版 ¥58

www.xteamlinux.com.cn

Xteam SOFTWARE 冲浪平台(中国)软件公司

冲浪平台（中国）软件技术有限公司出品

地址：北京市海淀区上地五街5号 高立二千大厦三层 100085

技术支持：010-62987954/7955 • 传真：010-62976015 • 网址：www.xteamlinux.com.cn • 电子邮件：support@xteamlinux.com.cn

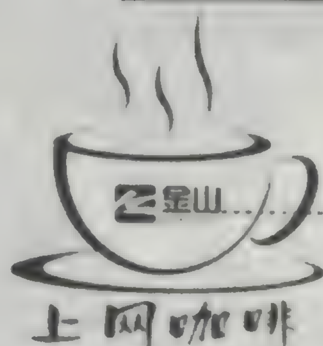
总承销 北京连邦软件有限公司

北京太平洋 010-82667196
北京百脑汇 010-65995834
成都 028-5212697
杭州 0571-8853577
沈阳 024-23921186
重庆 023-63509161
济南 0531-6017142
合肥 0551-2817190
北京海龙 010-82663011
武汉 027-87871004
昆明 0871-4167946
上海 021-63260303
广东 020-87572481
长春 0431-5635251
新疆 0991-2830665
天津 022-27383000
北京硅谷 010-82626302
郑州 0371-5908767
深圳 0755-3229263
南京 025-4408854
大连 0411-4321308
长沙 0731-4465427
哈尔滨 0451-2523935

北京京里仁计算机技术有限公司

北京太平洋 010-82667386
北京公主坟 010-68515544-2048
南京新高 025-3371350
烟台松华 0535-6278744
温州 0577-8359541
漳州金科达 0596-2030060
昆明威豪 0871-5124740
长沙卓越 0731-2232575
大连景新书店 0411-3634944
北京百脑汇 010-65995784
上海茂立 021-63226198
青岛力邦 0532-3876906
西安力讯 029-7859940
沈阳希望 024-23960172
广州大高 020-83795037
武汉精旭 027-87805073
合肥三星 0551-3633865
北京现代 010-82619601
南京探路人 025-4812172
济南长川 0531-8544748
河南希望 0371-5728136
深圳伊鲁 0755-3782102
厦门金科达 0592-2202012
辽宁抚顺 0413-2639011
哈尔滨东港 0451-2516898

上网总动员



8小时成为电脑和上网高手

多媒体电脑、网络教学软件，采用全程交互、全程语音、动画讲解的方式，用户从电脑入门开始迅速成为电脑、网络高手。

- 教你学会Windows95/98和最新操作系统Windows2000；教你学会ACDSee、WinZip、Winamp、金山词霸等流行软件，迅速成为电脑应用高手！
- 一步一步教你学会如何维护电脑，减少故障，备份数据，迅速成为电脑维护高手！
- 教你学会IE、FrontPage等网络软件，讲授从上网开始到收发电子邮件、网络冲浪、软件下载等知识，迅速成为上网高手！
- 教你学会最流行的办公软件Office 2000和WPS 2000，迅速成为办公高手！

超值赠送

iWPS.net教学　　财智家庭理财　　证券之星

古典名著电子版《封神演义》、《聊斋志异》、《官场现形记》、《老残游记》、《儒林外史》、《二十年目睹之怪现状》

8月19日全国同步上市

同天发售：中文之星 智能狂拼 软件

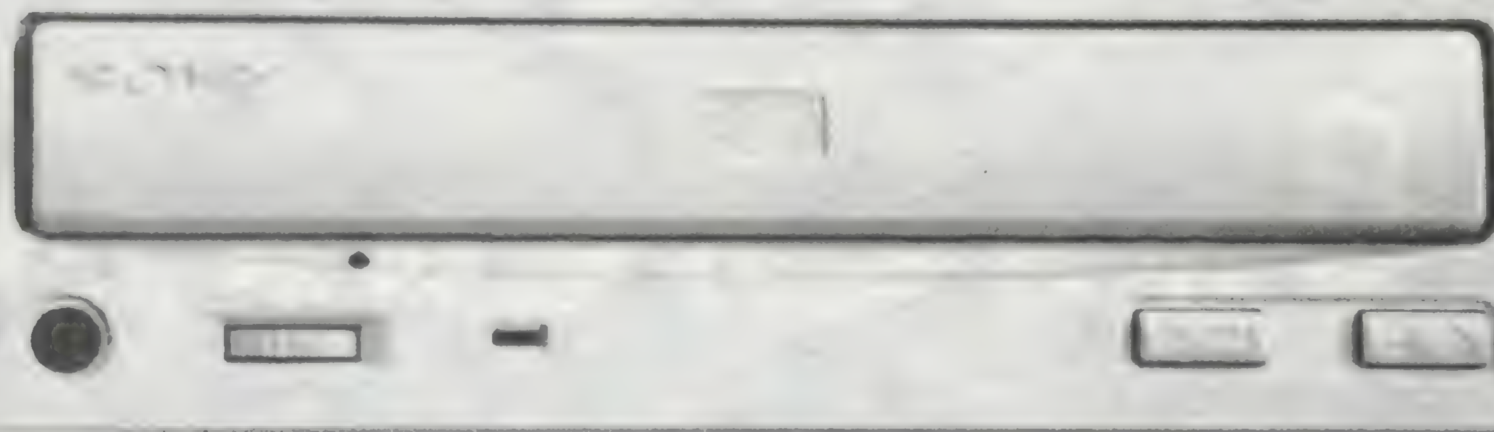
重庆天极	023-63620624	昆明榛子	0871-5166051	广东连邦	020-87572481	福建希望	0591-7601824	合肥连邦	0551-2822963
重庆连邦	023-63538239	陕西辉煌	029-5530853	深圳书城	0755-2073276	海口连邦	0898-8540137	上海赛乐氏	021-63743028
重庆希望	023-68790930	西安日月	029-5527602	福州连邦	0591-7811693	南宁连邦	0771-5315399	南京新高	025-3371350
四川连邦	028-5240280	新疆辉煌	0991-5826655	海南希望	0898-8511848	上海茂立	021-63226198	徐州连邦	0516-5606665
成都新四方	028-5444147	贵阳兄弟	0851-5894210	广州金碟	020-87569092	上海连邦	021-63735610	杭州连邦	0571-8853577
成都济利	028-5217234	兰州科创	0931-8262079	广州思富特	020-87509952	上海新华书店	021-63618145	济南长川	0531-8553435
成都赛乐氏	028-5452667	新疆华顺	0991-2810057	广州天高行	020-83790899	南京连邦	025-3364283	烟台金石	0535-6623038
昆明黑马	0871-5134930	广州南软	020-87532791	深圳连邦	0755-3220641	南京探路人	025-4526432	青岛力邦	0532-3884625
昆明连邦	0871-4138178	广州骏网	020-87531488	深圳伊登	0755-3782602	杭州美迪	0571-8271301	苏州沧浪精华	0512-7246529
昆明威象	0871-5144846	广州黑马	020-87518008	深圳海象	0755-3239334	杭州南北	0571-8073048		

地址：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层　电话：010-62524868　传真：010-62638287
信箱：北京市9605信箱2分箱　邮编：100086　欢迎邮购　邮资免费　HTTP://WWW.KINGSOFT.NET
订货热线：010-62638312　咨询热线：010-62524868-678　E-MAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET



SONY

索尼激光专家



PCComputing 五星推荐

★★★★★

白金影音王CDU4811-81

- 标准ATAPI/IDE介面
- 48X高速读取，转速稳定，不挑碟
- 最大传输速率达7200KB/S，寻道时间小于80ms，转速高达9900rpm
- 采用3合1数码芯片，保证读盘质量
- WSS（无线悬挂系统）设计，有效地减低马达高速运转带来的振动和噪音
- 先进的全钢多重防尘机芯设计，有效延长光驱寿命与MPC level 2&3 PC97& Pc98相容。



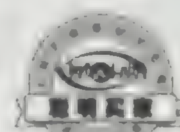
MPF920

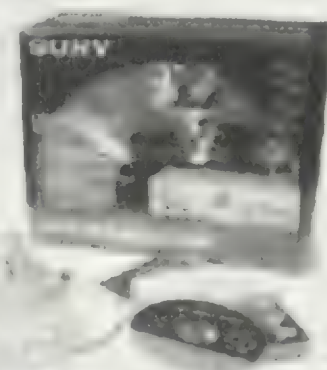
- Sony MPF920 1.44软驱，稳定性高，故障率低，优质可靠。
- 具有工业标准的架构，具有广泛的兼容性。
- 资料传输率为500Kbps，旋转速度300转/分。
- 平均存取时间为94ms，平均无故障时间30000小时。



CRX145E-B/CRX145S-B

- 标准ATAPI/SCSI介面
- 10速写，4速擦写，32速读
- Mp3网路音乐，音效及各种音源刻录方便快捷，支持多种格式
- 4MB缓存，150ms平均寻道时间，平均无故障时间为100000小时
- 随机附送MP3刻录功能的Sony CD-Maker套装刻录软件，Sony原厂进口盒装CD-R及格式化CD-RW各一片





CRX140E-B/CRX140S-B

- 标准ATAPI/SCSI介面
- 8速写，4速擦写，32速读
- Mp3网路音乐，音效及各种音源刻录方便快捷，支持多种格式
- 4MB缓存、150ms平均寻道时间，无故障时间为100000小时
- 随机附送MP3刻录功能的Sony CD-Maker套装刻录软件，Sony原厂进口盒装CD-R及格式化CD-RW各一片

中国独家总代理

HEDY 七喜电脑有限公司 HEDY COMPUTER CO.,LTD.

电话：(020) 87546678 87543391 传真：(020) 87544654 http://www.hedy.com.cn

各地技术服务中心电话/传真：北京010-82663702/82663705-826 上海021-54901826/54901827 广州020-87591953/87543391 武汉027-87645735/87645739 成都028-5435869/5446109 深圳0755-3675123/3779628

Sony Corporation of Hong Kong Ltd.,

香港铜锣湾希慎道33号利园四十五字楼

Electronic Devices Marketing Hong Kong Company 45/F., The Lee Gardens,33 Hysan Avenue, Causeway Bay, HK

Phone : (852) - 2909-1008 website : www.sony.com.cn E-mail : cpdmkt@shk.sony.com.hk



PC-cillin·新领

乐亿阳趋势系列杀毒 TREND

40无毒 十分方便

39.9元

自动杀毒　自动升级

自动升级

互联网时速的反病毒软件 **升级版**

PC-cillin·新领

北京总店	67164859	北京垂杨柳店	67786334
北京新城广场店	67647711-102	北京安定门店	86472172
北京现代市场	62630299	北京万寿路店	68159093
北京理想大厦	3层571柜台	北京丰台店	63823449
北京崇文新世界店	4层南侧	北京石景山店	68634122
北京科苑书城店	68515544-2095	北京特约经销商：	
北京长椿街店	66018119	西单图书大厦	新街口新华书店
北京和平里店	84210214	西四新华书店	王府井外文书店
北京大兴店	69202500	科林斯创公司	科技书店

北京经销商

速邦公司	62525338
万众合力公司	82627438
正普公司	82671133
育碟苑公司	82656589
里仁公司	62543505
圣比尔公司	62527962
天极公司	82657868
鸿达以太公司	82614668
百年树人	62635790
联想北纬	82665002

图书渠道

金台路图书市场263号　65934375

特约经销商

广州慧富特	87509952
郑州金特	5955724
成都速邦	5215799
杭州英迪	8271301
武汉天问	87874577
南京新高	3371350
深圳伊登	3782102
昆明黑马	5191804转8000
广州黑马	87595514转1805
沈阳速邦	23842237
辽宁希望	23960175
昆明威豪	5124740
杭州速邦	8853577
广州天高行	83795037
南阳红叶	3883791
温州众博	8342186
陕西奥特	7855667
杭州速邦	8853577
呼和浩特世纪软件开发部	4308786
湖南新华书店电子音像部	4423330

- ◆实时监控，100%查杀已知流行病毒；
- ◆查解压缩文件20多种，病毒无处藏；
- ◆用户任意设定病毒自动查杀扫描任务；
- ◆WebTrap.macrotrap多项国际专利；
- ◆自动上网安全检测以及邮件病毒过滤；
- ◆每周升级一次，紧急病毒状态一天多次；
- ◆在线动态新版本监测以及自动更新；
- ◆2小时紧急病毒警报响应及升级承诺。
- ◆…………

北京乐亿阳趋势有限公司

北京市西城区阜外北营房东里13号院　今儒商务大厦B座368室　邮编：100037

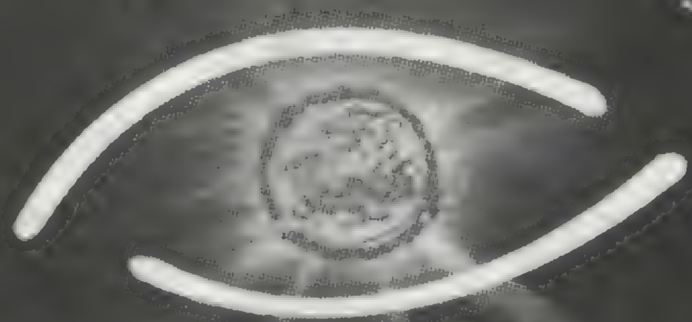
电话：010-68305866/7　传真：010-68305865

support@trendmicro.com.cn　www.PC-cillin.com.cn



晶合软件销售连锁组织主力承销

超级保镖2000-世纪版



你眼中的金品

中国软件行业协会推荐优秀软件产品

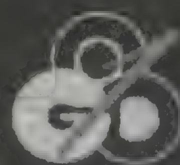
- 纯软件保护，操作简单，不占插槽
- 更改Windows设置，轻松恢复，不必担心影响系统运行
- 清除垃圾文件，节省硬盘空间
- 保存并隐含文档，尊重您的"隐私权"
- 对内部数据资料及".EXE"文件写保护，保护系统稳定运行，隔离病毒，"高枕无忧"
- 隐藏光驱、软驱等，禁用"猫"，禁用打印机，让您更好驾驭电脑……

电脑初学者学习电脑的好助手！

电脑发烧友维护电脑的好助手！

建议零售价：118元

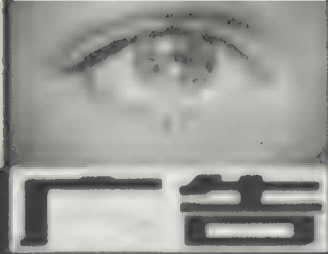
持任意正版光盘+ ¥38元 =超级保镖2000世纪版



金品科技

诚征代理

全新全方位的系统安全防护软件



广 告 咨 询 卡

我在贵刊______年第__期的__彩色 ___黑白广告中看到______公司（厂家）产品（技术信息），希望：

☐购买 ☐索取资料 ☐询问价格 ☐参加培训

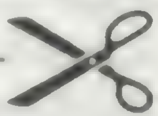
读者姓名：______ 年龄：______ 电话：______ 职务：______

工作单位：______________________

通信地址：______________________

邮编：______

填好后，请贴在信封背面。



姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：☐有 ☐无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

TOP TEN 选票

填好后，请装入信封寄出。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收 邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第17期）					
姓 名		性 别	☐男 ☐女	年 龄	
通信地址				邮 编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

☐ 新闻速递	☐ 专题综述	☐ 专题企划	☐ 中国游戏报道
☐ 实用软件	☐ 硬件评析	☐ 前线地带	☐ 游戏赏析
☐ 网络时代	☐ 应用心得	☐ 攻略指引	☐ 游戏畅谈
☐ 问题交流	☐ 读编往来	☐ 有字天书	☐ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

通　知

《大众软件》兰州读者服务部晶合软件专卖店，将于2000年9月15-17日参加《电脑商情报》全国巡展-兰州区展示会，届时将有软件特卖、游戏试玩、礼品赠送等活动，希望广大电脑爱好者、《大众软件》的忠实读者、新老朋友们前来光监惠顾。

展览会地点：兰州市体育馆

晶合兰州分部

晶合兰州分部
地址：兰州市科技街169号
电话：8261784、8263574

晶合成都天翔又开分店

双楠店
地址：成都市双楠小区置信北街8号附10号
电话：028-5078927
传真：028-5078927
世纪店
地址：成都市世纪电脑城3楼D1
电话：028-2916011
E-mail：teamsharp@126.com

彩色光盘打印机——

软件开发商的得力助手

日本EXPERT CP-200x



德沃瑞天　中国独家代理

无论您是想为客户定制一张光盘软件，还是想制作十张BETA版软件分发给您的合作伙伴，或是做一百张DEMO给您的代理商。EXPERT光盘打印机都一一让您如愿，为您的光盘穿上漂亮的外衣。

高精度光盘托架及传动装置,使其定位非常精确。

专用电路及芯片，改进打印方式，特别适用于光盘这一特殊介质。

配合随机赠送的软件,其操作更加简单、方便，720dpi的分辨率,为您印造完美。

欢迎来电垂询!

地址：北京海淀区太月圆9号801室
通信：北京8029信箱　邮编：100088
传真：82319831　电话：010-82319787 82319831
HTTP：//www.dewority.com　E-mail：dewority@263.net

ZIP工作室的致歉信

《家用电脑与游戏机》2000年7月号（总第71期）刊载文章《文明：权倾天下》全文11000余字，系ZIP工作室成员抄袭之作。经查，该文的原出处是《大众软件》1999年7月上（总第57期）刊载文章《文明——力量的召唤》。此事对《大众软件》杂志、《家用电脑与游戏机》杂志及原文作者造成了极其恶劣的影响，此事发生后，ZIP工作室全体人员深表痛心。在此向《大众软件》杂志社、《家用电脑与游戏机》杂志及原文作者致歉。

ZIP工作室
2000年8月

精品游戏　暑期热卖

可爱小猫咪

爱我就带我回家喔！



《可爱小猫咪》画面精美，动作惟妙惟肖。你对猫咪不同的教养方式，将会产生二十多种不同的结局。游戏结束后，你还可以通过网络与其他玩家比一比谁的猫咪养得最好。





2000 年 8 月隆重上市　双 CD

标准版：38.00 元

豪华版：69.00 元(送 T 恤、帽子)

开拓辽阔疆土，缔造梦想王国

40余种海权时代行业的平民及军队，并包含了300年间(1500—1800年)所发明的100余种科技成果。

更完善的人工智能，呈现各帝国不同的拓荒历史、外交手段及策略技巧。

高解析度的巴洛克画风，展现海权时代欧洲富饶的人文景观。

容易上手的操作界面，轻松的教学战役，让你快速进入经济、外交与战争的世界。

支持各种多人连线对战功能。



排名不分先后

销售支持

京总店	67164859
京新城广场店	67647711-102
京现代市场	62630299
京明光市场	62267068
京理想大厦	3层571柜台
京科苑书城店	68515544-2095
京长椿街店	66018119
京和平里店	84210214
京大兴店	69202500
京垂杨柳店	67786334
京安定门店	86472172
京万寿路店	68159093
京丰台店	63823449
京石景山店	68634122

北京特约经销商：

西单图书大厦	新街口新华书店
西四新华书店	王府井外文书店
科林斯创公司	科技书店

●晶合上海钜隆	62104588
●晶合苏州沧浪	7246529
●晶合新疆华顺	2814402
●晶合南宁奥讯	2621521
●晶合长春安航	5656612
●晶合济南洪恩科技	6980984
●晶合西安辉煌分部	5529833
●晶合兰州专卖店	8261784
●晶合昆明榛子	5176880
●晶合郑州分部	6993569
●晶合大连维尔	3635721
●晶合成都劲邦分部	5236552
●晶合厦门金科达分部	2099935
●晶合汕头超俊分部	8860856
●晶合宁波今日	7248229
●晶合太原和生	7234490
●晶合遵义天地	8633815
●晶合哈尔滨金北方	6415498
●晶合开封大众电脑	5958268
●晶合天津展望	27830166
●晶合吉林大众分部	2486201
●晶合西藏分部	6813383
●晶合新乡分部	3024847
●晶合莆田三超分部	2683555
●晶合无锡万科分部	2733188
●晶合河北衡水分部	2130562
●晶合成都天翔分部	5078927
●晶合山东日照分部	6451069
●晶合甘肃玉门分部	3253489
●晶合郑州东方分部	5905967
●晶合山西威远分部	4132971
●晶合石家庄汇达分部	13803339200
●晶合常州迅达分部	8117080
●晶合宜昌中艺科技	6758546
●晶合银川恒飞公司	4114796
●晶合张家港专卖店	13706220376
●晶合敦煌大宇分部	8933125

图书渠道

金台路图书市场263号	65934375

特约经销商

呼和浩特世纪软件开发部	4308786
湖南新华书店电子音像部	4423330
成都连邦	5215799
杭州美迪	8271301
武汉天问	87874577
南京新高	3371350
深圳伊登	3782102
昆明黑马	5191804转8000
广州黑马	87595514转1805
沈阳连邦	23842237
辽宁希望	23960175
昆明威豪	5124740
杭州连邦	8853577
广州天高行	83795037

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购　全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

晶合互动

邮购中心

邮编：100080

电话：010-82634092、82634107

北京经销商

连邦公司	62526338	
	82656589	
天极公司	82657868	
万众合力公司	82627438	
里仁公司	62540505	
	82614668	
正点公司	82615800	
圣比尔公司	62527962	
百年树人	62635790	联想北纬 82665002

依星九月隆重推荐



38元

魔导异元素 2~暗之笑声

毁天灭地的神槌又再度复活了！神槌是一个维持世界平衡的力量，当有某一种族兴盛起来之时，它就会开始监视的动作。如果这个种族破坏了生态平衡而开始强力扩张时，神槌就会兴起，代表大自然对自然文明的反扑。

和平和战争，信赖和背叛，羡慕和嫉妒，相反的情感，祝福与憎恶，左右着人类，将人类渐进渐进引向地狱，难道真的要违背誓言，开始继写新的历史吗？

融合战略及养成游戏，美伦美焕的人物设定，荡气回肠的配乐音效，扣人心弦的剧情架构，多重视窗的操作系统。

锁定 KOGADO 游戏频道，上市倒计时现在开始！

玛丽亚

你是忠实、讲义气的人喜欢群居生活，对家人和朋友都相当重感情。

你喜欢热闹、呼朋引伴地笑闹，从不与人争执，不在乎别人的看法。

你是有勇气、野心和梦想的人，行动力较强，但有一灭地的神槌又再度槌复

你向往纯情的爱情，温和又体谅别人，即使不喜欢别人也不会说出来。

你的性格是哪一种？你是否拥有多重人格？玛丽亚将引领你深入探讨心理学上何谓“双重人格”，并进而了解拥有双重人格，甚至多重人格的人的内心世界。

是我？非我？来自内心深处的呼唤，深邃而明晰……



58元



38元

三千年食堂

“梦幻西餐厅”原班人马另一力作。想了解日本人的心，先得搞定日本人的胃！

超美味PCGAME新登场，游戏横跨日本五大时代完成料理大全，功能多多、设定强强的模拟经营游戏。历代日本伟人成为你的座上嘉宾喔！

游戏就是希望藉由游戏的历程，来慢慢让玩家认识到日本三千年来的饮食文化演进。在日本，许多地方还存在着不少一代传一代的百年老店，这些经过了多代传承仍存留下来的老店，其中必定蕴含了许多可贵的东西，而这款游戏的精神，就是希望透过寓教于乐的方式，让玩家一窥日本饮食文化的精髓。



38元

炼金术士玛丽

自从 imagineer 公司在PS、SS上推出这款全新型态的角色扮演游戏以来，便以其老少咸宜的剧情、丰富感人的事件、造型可爱的人物，风靡了不知多少TV GAME的玩家，尤其它不以战斗取胜，而着重在趣味十足的道具调制，也吸引了不爱打打杀杀的少女玩家们。

游戏的自由度极高，玩家可以一开始就抱持着成为能力高超的研究者、或战斗力强的女冒险者、甚至摇身一变当上炼金学院老师等等不同目标来前进，可供玩家一再回味各游戏方式。

依星将其引进并加以中文化，喜欢漂亮妹妹的玩家们可又有一大福喽。

科隆外传~创世启示录

鼎鼎大名的科隆又来了啦！这一款轰动武林惊动万教的韩国大作又要出外传了唷！这款游戏有些什么新做法，又将会带来什么样的新感觉呢？

这款游戏最大的特色就是将科隆本传中所有的整体性和游戏感原味存留，却把系统以更不同的样貌展现出来，不由得让人对于韩国游戏的长足进步刮目相看！尤其是其中美术和音乐的完整手法，和统一的画面气氛更有让人着迷的危险！

升级系统暗藏玄机、玩法新颖。战斗中的谈判系统，怪物捕捉系统，属性系统，自动作战系统，外加上几个好好玩的小游戏，你还能敢不掏腰包！



梦幻模拟战

几百个电话，数千封来信，上万份的EAMIL询问梦幻模拟战的上市状况……

朋友们，让你们久等了！依星在此表示最诚挚的道歉！

为了游戏的品质，我们放弃了上市的最佳时期……

为了游戏的品质，我们通宵达旦，辛苦煎熬了八个月……

为了游戏的品质，我们忍受着各方的压力，坚持玩家至上的信念……

这一天终于来到了，一道道的技术难题终于攻克了！梦幻模拟战终于上市了……

九月份，我们将同您重温旧日之梦……

九月份，我们将同您一起步入“梦幻”的天堂……



依星与你相约于网易游戏频道（game.163.com）依星游戏世界

梦幻模拟战黄金典藏版珍藏价：**98**元

（I游戏光盘＋II游戏光盘＋游戏指南＋资料设定盘＋人物收藏卡12张＋全彩16开100页漆原智志原画集）



梦幻模拟战I

奉献价：**25**元

单CD+游戏指南＋人物收藏卡6张

梦幻模拟战II

怀旧价：**38**元

双CD+游戏指南＋人物收藏卡6张





YISTAR 依星软件

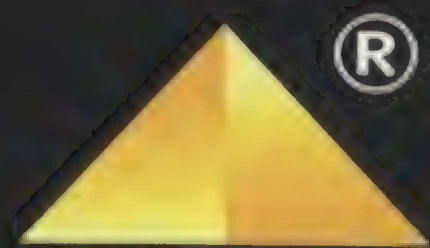
上海依星电脑软件有限公司

地址：上海愚园路172号环球世界大厦2903 邮编：200040 售后服务热线：21-62493326
传真：21-32140053 销售热线：21-62493049 公司网址：http://www.yistar.com.cn
技术支持：support@yistar.com.cn 信箱销售：sales@yistar.com.cn

惊世的阴谋，惊世的剑侠
无尽的江湖路，不归的侠客情
横空出世的一剑，那样的灿烂辉煌

古龍群俠傳

敬请期待……



深圳金智塔软件科技有限公司

地址：深圳市福田区华强北路4002号长兴大厦20楼
TEL：0755-2075205 2075320 2075323
FAX：0755-3784015
邮编：518028 联系人：周田伟
网址：WWW.gameking.net.cn



GAMEKING SOFTWARE
深圳金智塔软件科技有限公司

地址：深圳市福田区华强北路4002号长兴大厦20楼
TEL：0755-2075205 2075320 2075323
FAX：0755-3784015
邮编：518028 联系人：周田伟
网址：WWW.gameking.net.cn

精彩游戏三重彩



《脑力大作战》

爱.上網《求婚365日II》 Wooing 365 Days II -Love

《女皇騎士團》 Knight Creator

以上三款游戏 九月火爆上市

金智塔游戏网站 即将推出 "金网吧"

- 一个游戏平台 多选择
- 众多的游戏玩家 连线对战



"金网吧

掀起网络对战的狂

8月28日海峡两岸同步首发！35元

《虚拟人生2》是去年曾经在国内创造了近15万套辉煌销量的《虚拟人生》之续作，是由南京明日工作室开发的国产精品休闲游戏。它将经营模拟、角色扮演、EQ测验、迷你游戏等诸多要素融合在一起，以人们熟悉的大富翁操作方式向玩家展现了身边的真实生活和成为英雄的艰难历程，主角可来往于游戏关卡之间，结交怪兽朋友，转换职业身份，经历股市起伏，感触人间冷暖，还可到游戏场放松心情，挑战妄想控制人类的七大魔王，在这个虚拟的世界中体验英雄成长过程中酸甜苦辣。

大众软件、电脑报、电脑爱好者、家用电脑与游戏机、软件与光盘、电脑商情报游戏天地、新娱乐时代、游戏时代 及 新浪网、网易、首都在线、ChinaByte、ChinaRen、中华网、e龙、亿唐、脉搏网 九家著名网站游戏频道

（以上排名不分先后）

联合推荐 国产精品休闲游戏



多主线，多结局式游戏设计，更新增乐趣无穷的双人游戏模式，虚拟人生更加精彩！游戏主角越玩越像你！

七大游戏关卡，华丽！精彩！有山间、花园、城市、海底、云海，而且还有天色变化，肯定令你大开眼界！

全新设计的怪兽系统，你不但可拥有宠物怪兽，还可以获得怪兽股票收益！

十九种各色职业，让你体会不同的艰辛与快乐！

更有5台世嘉Dreamcast游戏机和20部超Cool鼠滑车等你来拿呦！





国产游戏与中国摇滚音乐的首次联合！

主题歌及游戏配乐制作：

非鱼乐队



虚拟人生2

VIRTUAL LIFE 2



古墓丽影——失落的神器
38元
全国总承销

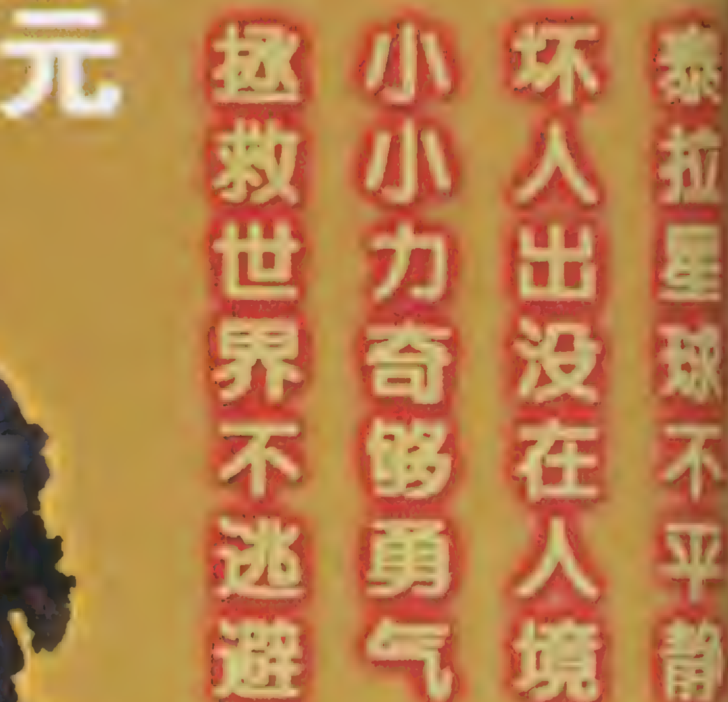




万众合力总承销

简体中文版
68元

TRANK
机甲战士
THE GREEN CHARIOT
简体中文版





35元
泰拉星球不平静
坏人出没在人境
小小力奇够勇气
拯救世界不逃避

TRANK
中青旅

简体中文版
60元

TALONSOFT



HIDDEN & DANGEROUS
危机最前线

世纪雷神诚征全国各地销售代理 联系人：兰诚 蒋林



北京市世纪雷神科技发展有限公司
地址：北京市海淀区白石桥路30号农科院151信箱
电话：010-68918554/68918552/68919620
邮编：100081
E-mail:quake@263.net.cn

TOP TEN







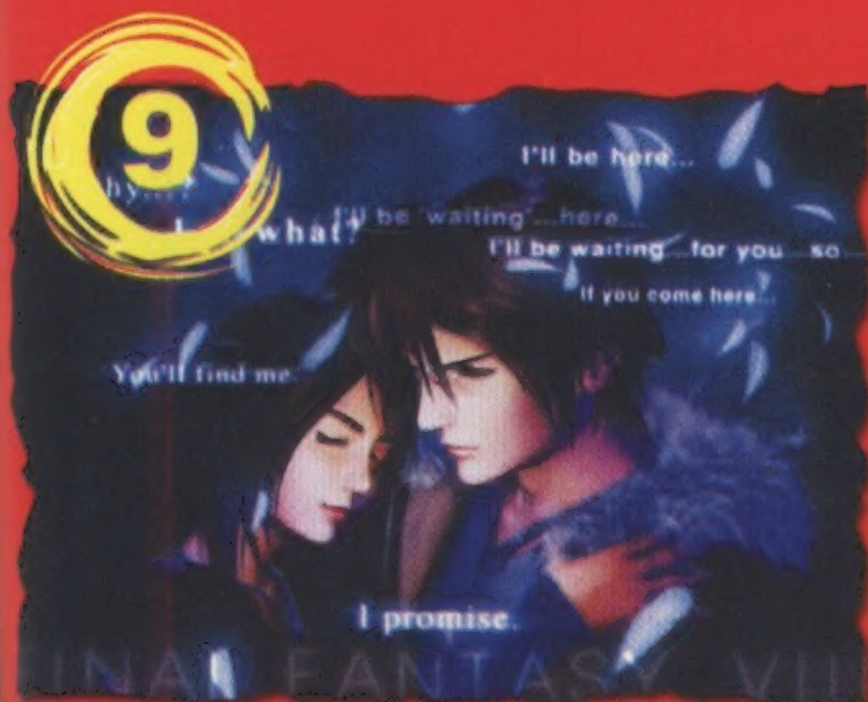














①
暗黑破坏神Ⅱ

②
星际争霸

③
轩辕剑Ⅲ

④ 魔法门之英雄无敌Ⅲ

⑤ 心跳回忆—永远属于你

⑥ 网络创世纪

⑦ 仙剑奇侠传

⑧ 大航海时代Ⅳ

⑨ 最终幻想Ⅷ

⑩ 雷神之锤Ⅲ—竞技场



晶合实验室

零售价：6.5元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN